Germanische
Götterkunde

Presented to
The Library
of the
University of Toronto
by

Mrs. C. D. Bertram

Meiner lieben Wilhelmina und Peter
von ihrem Fräulein Alma

R. H
K

Germanische Götterkunde

— in Einzelbildern. —

o

Für jung und alt erzählt von

Karl A. Krüger,

Rektor in Königsberg i. Pr.

Mit 4 Tonbildern nach Aquarellen von Willy Planck.

— Volksausgabe. —

o

Loewes Verlag Ferd. Carl, Stuttgart.

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY
430201
29. 11. 44

Hofbuchdruckerei Carl Hammer, Stuttgart

Vorwort.

Wohl mit Recht wird behauptet, daß die germanischen Göttersagen in allen deutsch-gesinnten Herzen anklingen; erinnern sie doch an das Kindesalter unseres Volkes.

Heute sind jene Mythen aus der Urzeit nicht mehr ein Gegenstand des Glaubens und sollen es auch nicht werden; aber sie gewähren uns mannigfache Einblicke in die Sitten, Gebräuche und religiösen Anschauungen unserer Urahnen.

In dem Gesamtgewissen der heidnischen Germanen ruhte schon jene Uroffenbarung, daß es einen einigen Gott geben müsse. Man ahnte bereits den Schöpfer aller Dinge; denn die Sage berichtet ausdrücklich, daß die Weltesche von Einem erschaffen sei, den niemand weiß und niemand kennt.

Außerdem glaubten unsere Ureltern auch an ein Leben nach dem Tode, in welchem das Gute belohnt und das Böse bestraft werden soll. In der Volksseele hatte sich der Gerechtigkeitssinn derartig ausgebildet, daß man sogar die Überzeugung hegte, die Götter müßten einmal untergehen, weil sie nicht frei von Schuld geblieben waren. Doch sollte nach dem Weltende eine Sühne eintreten.

Bei der Bearbeitung der vorliegenden Göttersagen bemühte ich mich, den Stoff derartig zu behandeln, daß er sich nicht

nur für Erwachsene eigne, sondern auch von der männlichen und weiblichen Jugend ohne Bedenken gelesen werden könne. Dabei war es auch mein Bestreben, die Einzelbilder nach dem Standpunkt der heutigen Wissenschaft in anziehender und leicht verständlicher Form darzustellen.

Zu den Quellenschriften, die mir vorlagen, gehören: Jakob Grimms Deutsche Mythologie, Simrocks Handbuch der Deutschen Mythologie, die Edden von Simrock, Lüning, Hahn und Wolzogen, die Abhandlungen Uhlands über Odin und Thor, Wilhelm Müllers Geschichte und System der altdeutschen Religion und andere Werke.

Möge diese Arbeit bei jung und alt eine wohlwollende Aufnahme finden.

Königsberg i. Pr., Ostern 1908.

Der Verfasser.

Inhaltsverzeichnis.

I. Allgemeine Anschauungen über die Welt und die Götter.

Seite

1. Die Entstehung der Urwelten und Riesen 1
2. Die Entstehung der Götter 4
3. Die Sintflut, die Bildung des Weltalls und die Schöpfung der Menschen 7
4. Sonne und Mond 9
5. Tag und Nacht 11
6. Sommer und Winter. — Wind und Regenbogen 12
7. Die Weltesche 13
8. Die goldene Zeit und das Schuldigwerden der Götter 15

II. Einzelne Götter oder Asen.

A. Wodan oder Odin.

9. Wodans Namen und äußere Erscheinung 18
10. Wodans Goldring, sowie die Tiere und das kriegerische Wesen des Gottes 19
11. Odins Himmelsburg Walhall 20
12. Die wilde Jagd 23
13. Wodan als Wanderer und Wunschgott 24

Seite
14. Wodan bei Wabedrut oder Wafthrudnir 25
15. Odins Fahrt nach dem Dichtertrank 29
16. Odin bei dem König Geirröd 30
17. Odin bei dem Riesen Mimir 34
18. Die Verehrung Wodans 35

B. Thor und seine Großtaten.

19. Thor oder Donar im allgemeinen 37
20. Die Wiederbelebung der Böcke 40
21. Thors Begegnung mit dem Riesen Skrymir 41
22. Thors Besuch bei Utgard-Loki 44
23. Thors Fahrt nach Geirrödsgard 48
24. Thor und der Riese Hrungnir 52
25. Thor bei Ögir und Ymir 57
26. Die Heimholung des Hammers 62
27. Alwis' Bewerbung um Thrud 66
28. Sifs Goldhaare 68

C. Balder.

29. Balders Herkunft, Gestalt, Wesen und Wohnung 69
30. Balders Träume und die Eide aller Wesen 70
31. Odin und Wala 71
32. Balders Tod 73
33. Balders Leichenbegängnis 74
34. Hermods Ritt zu Hel 77
35. Das Riesenweib Thöck 79

D. Andere Götter.

36. Loki und seine Nachkommenschaft 80
37. Forseti (Forasizzo) 83

Seite

38. Tyr oder Zio 84
39. Saxnot (Eor, Heru oder Cheru) 86
40. Heimdall 88
41. Wali 89
42. Uller 90
43. Widar 91
44. Bragi 92

III. Göttinnen.

45. Frigg 94
46. Holda 96
47. Berta oder Berchta 97
48. Nerthus 99
49. Die Todesgöttin Hel 100
50. Die Nornen 102
51. Die Walküren 105
52. Die Walküren Hilde und Brunhilde 107
53. Idun 109
54. Ostara 112

IV. Die Wanen.

55. Allgemeines von den Wanen 114
56. Niörd und Skadi 114
57. Freyr 117
58. Freyrs Werbung um Gerda 118
59. Freyrs Fest, genannt das Julfest 122
60. Die Liebesgöttin Freyja 125
61. Freyja und Ottar 128
62. Freyja und Odur 129

V. Die Mittelwesen.

Seite

63. Die Lichtelben 132
64. Die Zwerge 133
65. Die Holz- und Moosleute 135
66. Die wilden Frauen 136
67. Die Wassergeister 137
68. Die Hausgeister 139
69. Die Riesen 141

VI. Die Götterdämmerung und Erneuerung der Welt.

70. Die Vorzeichen und Vorstufen der Götterdämmerung 144
71. Der letzte Kampf und der Weltbrand 146
72. Die neue Welt 147
73. Die ewigen Orte 150

I. Allgemeine Anschauungen über die Welt und die Götter.

1. Die Entstehung der Urwelten und Riesen.

Wer gibt uns Kunde aus der grauen Urzeit, als noch kein sterbliches Menschenkind lebte?

Höret, was die weise Wala, eine Seherin aus der Riesenwelt, erzählt!

Am Anfang der Zeit war noch nicht die blaue Luft mit den hellen und dunkeln Wolken. Kein Himmelsgewölbe mit glitzernden Sternen stand da. Es gab kein Land mit grünen Bäumen und lebenden Wesen. Nirgends brandete ein Meer an sandigem Ufer.

Nur ein gähnender Abgrund, Ginnungagap genannt, war vorhanden, und am Südende jenes leeren Raumes entstand Muspelheim, die geheimnisvolle Flammenwelt, ohne Grenzen und Maß. Unaufhörlich brannte dort das Feuer, Hitze und Helligkeit verbreitend, und doch war niemand da, die Gluten zu schüren.

Kein irdisches Wesen hätte in dem lodernden Feuer wohnen können. Es gab auch weder Weg, noch Steg, den Fuß hinzusetzen, und kein Haus stand da als Ruhestätte für einen müden Wanderer. Doch lebten in jener heißen Welt gewaltige, ewige

Wesen, Muspelheims Söhne genannt. Ihre Leiber glichen verzehrenden Flammen, und sie fühlten sich heimisch in jener auf und ab wogenden Feuerglut.

An der nördlichen Grenze dieses unendlichen Reiches saß Surtur, ein schwarzer Riese. Er war Hüter und Gebieter von Muspelheim. Wie lodernde Brandfackeln leuchteten seine großen Augen, und wie Sonnenglut erglänzte sein gewundenes Schwert, das er in der Rechten schwang.

So saß der schreckliche Unhold da, die Grenze zu hüten, die doch niemand bedrohte. Hinter ihm hielten zahllose Helden auf wiehernden Rossen. Ruhelos stampften die schnaubenden Tiere mit den Hufen, als sollte jeden Augenblick ein erbitterter Kampf beginnen. Niemals verließen die harrenden Reiter den Sattel; denn von Sekunde zu Sekunde erwarteten sie Surturs Befehl zum eiligen Vorrücken. Allen war die alte Weissagung bekannt, daß am Tage des anbrechenden Kampfes die Götter und Welten untergehen müßten.

Seit undenklichen Zeiten war Muspelheim die einzige Welt. Einst aber vernahm der horchende Surtur ein Rauschen und Tosen von gewaltigen Wasserwogen. Es schäumte und brauste, und endlich stürzten sich vom äußersten Rande des öden Raumes die schwellenden Wogen in die unendliche Tiefe von Ginnungagap. Rasend schnell näherten sie sich Muspelheim, von wo die knisternden Feuerfunken hinüberflogen und sich in den tobenden Wassern spiegelten.

Niemand kann es ergründen, wie nun in dem unwirtlichen Norden von Ginnungagap die Wunderwelt Niflheim[1]) entstand. Hin und her schwankten dort die Nebel. Lautlos und still sanken sie auf und nieder. Schaukelnd schoben sie sich langsam

[1]) Nebelwelt.

und lasteten aufeinander. Hoch schwollen sie auf zu undenkbarer Höhe. Dunkel und kalt war es in jener neuen Welt; denn es gab ja noch keine strahlende Sonne, die Licht und Wärme spendete.

Allmählich aber versanken die schwebenden Nebel, und in der Mitte von Niflheim entsprang in geheimnisvoller Tiefe ein wunderbarer Sprudel, genannt der Brunnen Hwergelmir[1]), aus dessen brausenden Wassermassen sich zwölf gewaltige Ströme bildeten. Alle wälzten ihre eilenden Wogen nach Süden und stürzten sich in den gähnenden Abgrund, so daß dort endlich ein unergründliches Meer entstand, dessen Länge und Breite niemand zu messen vermochte.

Im Norden aber kühlten sich die unruhigen Fluten allmählich ab, und es wurden daraus Eissplitter, die fügten und schmiegten sich zu schweren Schollen aneinander. Diese türmten sich nach und nach empor und füllten den ganzen Abgrund aus. Sturm und Unwetter rasten über die Eismassen, die sich gleich Felsen erhoben.

Als endlich alles in der entsetzlichen Kälte erstarrt war, entstand zwischen Niflheim und Muspelheim eine wunderbare Brücke.

Feuerflammen züngelten nun von der heißen Welt nach der kalten und erwärmten die eisige Luft immer mehr. Endlich trat eine geheimnisvolle Windstille ein. Dünste stiegen empor und unten bildete sich der Reif, auf den die Glut so einwirkte, daß Wassertropfen entstanden.

Vom schlammigen Boden erhob sich endlich eine Gestalt, die gleich einem unheimlichen Menschen taumelte und wie trunken hin und her schwankte. Aufrecht stehend, spreizte und

[1]) Der rauschende Kessel.

bäumte sich das Geschöpf. Es war eine Mannesgestalt von unmäßigem Umfange und außergewöhnlicher Höhe. Fiel von seinem gewaltigen Haupt ein Klumpen Lehm, so verging ein Jahr, ehe das Häuflein den Boden erreichte. Gähnend und nach allen Seiten umherstierend stand dieses merkwürdige Wesen da und begann so furchtbar zu heulen, daß es weithin ertönte. Endlich taumelte es seitwärts und versank in einen tiefen Schlaf.

Wer war diese mächtige Gestalt? — Ein Thurse oder Reifriese war es, von dem alle späteren Reif- oder Frostriesen abstammten. Mit Namen hieß er Ymir oder Örgelmir.

Ausgestreckt auf dem Eise, atmete er langsam. Sein Leib wurde allmählich wärmer, fing endlich an zu schwitzen und vor Hitze zu dampfen. Es wankte und wogte der Körper und erdröhnte so furchtbar, als sollte er bersten. Rund um ihn her erhob sich ein gewaltiger Sturmwind, der rasend und stoßend dahinfuhr. Da krachte es im Leibe des Thursen, und unter seinem linken Arm entstand eine klaffende Wunde, aus der ein Mann und ein Weib hervorging. Zugleich erhob sich von den Füßen Ymirs ein Untier mit sechs gewaltigen Häuptern.

Nach seinem Erwachen stierte der Reifriese seine Kinder grinsend an, kümmerte sich aber weiter nicht um diese Wesen. Sie waren noch häßlicher gestaltet als er selbst, gafften umher und gähnten grauenhaft. Endlich zogen sie von dannen, ohne ein Wort zu wechseln.

Dies war die uralte Rotte der Reifriesen, die im Stumpfsinn dahinlebte. Sie hausten in finsteren Höhlen und vermehrten sich sehr.

2. Die Entstehung der Götter.

Weitab von der unwirtlichen Heimstätte des Riesen Ymir lag eine friedliche Gegend, wo leise und linde Lüfte fächelten.

Durch die gewaltige Lohe von Muspelheim bildeten sich hier wundertätige Tropfen, die nicht abwärts sanken, sondern im weiten Raum umherschwebten und sich mehr und mehr verdichteten, bis sie dunkel wurden.

Aus dieser wässerigen Masse bildete sich ein lebenskräftiges Tier, dessen starke Hörner hoch aufwärts ragten. Es war die herrliche Kuh Audhumbla[1]), aus deren strotzendem Euter vier Milchströme entquollen, die ihre schäumenden Wogen dahinwälzten.

Als der durstige Ymir solches gewahrte, schlich er zum nächsten der Ströme, warf sich nieder und verschlang von dem süßen Getränk soviel, als er vermochte. Auch seine ganze Nachkommenschaft, die andern Thursen, eilten hin, streckten sich unbeholfen zu Boden und schluckten gierig die weiße Gabe, welche die wohltätige Kuh aus ihrem reichgefüllten Euter spendete.

Endlich verspürte Audhumbla einen nagenden Hunger und suchte nach Nahrung umher. Doch fand sie nicht die gewünschte Kost, und leckte daher lange Zeit an salzigen Eisstücken.

Wie stutzte aber die Kuh, als sich am Abend des ersten Tages an einem der großen Eisblöcke lange Menschenhaare zeigten. Am Morgen aber, als sie weiter leckte, zeigte sich das edelgeformte Haupt eines Menschen, und am dritten Tage trat ein stattlicher Mann aus dem Eise, der hieß Buri.

Von der Fußsohle bis zum Scheitel hatte er eine schöne Gestalt. Hoch und tadellos gebaut stand er da und erfreute sich großer Leibeskräfte und scharfen Verstandes. Voll Frohsinn im Herzen schritt er dahin und dachte nach über sein Dasein, bis er endlich gedankenvoll fragte: „Gehört mir dies alles, was um mich ist? Bin ich hier der alleinige Gebieter?“ —

---

[1]) Die Saftreiche.

Doch niemand gab dem sinnenden Manne Antwort. Heitern Auges schritt er weiter und schaute nach den unheimlichen Riesen. Voll Abscheu wandte er seinen Blick von ihnen ab und sprach: „Nicht meines Wesens sind jene Gewaltigen, und nimmer möchte ich mit ihnen wandeln und leben."

Doch ein banges Gefühl der Einsamkeit schlich in seine gefühlvolle Seele, und in tiefer Sehnsucht und Schwermut wünschte er sich einen lieben Gesellschafter. Das Ebenbild aber, das seinem grübelnden Geiste vorschwebte, stand endlich vor seinen Augen in Wirklichkeit da; nämlich ein herrlicher Sohn ward ihm geschenkt. Voll inniger Freude schaute der liebende Vater diesem kraftvollen jungen Mann ins Antlitz, tauschte in traulichem Wechselgespräch mit ihm seine geheimsten Gedanken aus und nannte ihn Bör.

Bald aber zog es den lebensfreudigen Sohn hinaus in die weiten Welten. Hurtigen Schrittes wanderte er wißbegierig von Muspelheim bis Niflheim und prüfte alles bedächtig, was sich seinen forschenden Blicken darbot. Bald kehrte er auch zutraulich bei den gewaltigen Thursen ein und wohnte bei ihnen in Frieden und Eintracht, als wären sie seinesgleichen.

Freilich erkannte er wohl, daß sich bei diesen Geschöpfen leicht eine unheimliche Tücke zeigte; doch verstand er es, sich mit ihnen freundlich zu stellen. Endlich fand er dort auch die Tochter eines Riesen, die schien ihm besser und edler zu sein als ihre Verwandten. Schön gestaltet war sie an Gliedern und Wuchs, und gern ruhte Börs heiteres Auge auf dieser anmutigen Jungfrau, die Beftla hieß. Täglich sah er ihr tiefer ins sinnende Auge, und beide fanden aneinander so großes Wohlgefallen, daß sie sich endlich als Mann und Frau verbanden und in dauerndem Frieden miteinander lebten.

Später wurden dem glücklichen Paare drei Söhne geschenkt,

die hießen Odin, Wili und We und waren zur Hoheit geboren. Mit starkem Willen, mit Wissen und Geist begabt, lebten sie beieinander in völliger Eintracht. Wenngleich überwiegend mit der Natur und dem Sinn des edlen Vaters begabt, fühlten sie doch auch als Söhne einer Riesin sinnliche Triebe in sich. Stets aber erkannten die Brüder die Gefahren des Zankes und des Zwiespalts. Zu allem, was sie gemeinsam unternahmen, gab Odin den Geist, Wili den Willen und We die rechte Weihe.

Alle drei waren berufen, einst als Götter oder Asen über Himmel und Erde zu herrschen, sowie über Luft, Feuer und Wasser zu gebieten.

3. Die Sintflut, die Bildung des Weltalls und die Schöpfung der Menschen.

Odin, Wili und We, die mit den unheimlichen Thursen in Feindschaft lebten, gingen einst miteinander an den einsamen Ort, wo der Riese Ymir, nichts Böses ahnend, sich träge hingestreckt hatte. Mit wuchtigen Hieben fielen sie über ihn her, so daß die tiefen Todeswunden, die sie ihm geschlagen, weit aufklafften. Aus den Adern des gewaltsam Getöteten floß das Blut in so unermeßlichen Strömen, daß eine Sintflut entstand, in der alle Riesen ertranken.

Nur der kluge Thurse Bergelmir rettete sich und sein Weib, indem er mit ihr behende ein sicheres Boot bestieg, und auf den gewaltigen Wogen des Blutes von dannen fuhr. Er ist der Stammvater des jüngeren Geschlechts der Reifriesen.

Den Leichnam Ymirs trugen die drei starken Götter zur Mitte zwischen Muspelheim und Niflheim und schufen aus seinen Bestandteilen die Welt. Aus dem Blut entstanden die

Meere und andere Gewässer, aus dem Fleische die Erde, aus den Knochen die Berge, aus den Zähnen, Kinnbacken und dem zerbrochenen Gebein die Felsen und alles Gestein, aus den Haaren die Wälder. Der Schädel diente dazu, das unendliche Himmelsgewölbe zu bilden.

Auch vier Zwerge wurden geschaffen, die sollten den Himmel an den vier Ecken halten und stützen und gleichzeitig über die Winde im Osten, Westen, Norden und Süden regieren.

Das Hirn des Riesen warfen die Götter hoch in die Luft, und es entstanden daraus die Wolken, die sich hin und her bewegten. Von Muspelheim aber fing man Funken auf und warf sie gen Himmel, um die zahllosen Sterne zu bilden, die das Weltall beleuchteten. Allen Himmelslichtern gaben die Götter bestimmte Bahnen zum Wandeln bei hellem Tage und dunkler Nacht.

Um die Erde legte man das Meer, an dessen Küsten die Riesen ihren Wohnbezirk Jötunheim[1]) erhielten.

Die Bogen der Augenbrauen Ymirs legten die schaffenden Götter um die Erde, daß sie als Burgwall dienen sollten.

Bald darauf wandelten Odin, Wili und We am einsamen Meeresstrand und fanden dort zwei Bäume, eine Esche und eine Ulme, aus welchen sie ein Menschenpaar schufen. Den Mann nannten sie Ask[2]) und die Frau Embla[3]). Odin gab ihnen Geist und Leben; Wili beglückte sie mit scharfem Verstand und anmutiger Bewegung. We spendete ihnen Antlitz, Sprache, Gehör, Gesicht und blühende Farbe. Von diesem ersten Paare stammt das ganze Menschengeschlecht ab, welches seinen Wohnsitz zu Midgard oder Mannheim[4]) erhielt. Dort lebten die

[1]) Riesenwelt. [2]) Esche. [3]) Ulme, vielleicht auch Erle.
[4]) Die Menschenwelt.

Erdenkinder glücklich und zufrieden, bis sie anfingen das blinkende Gold zu schmelzen, das den gefährlichen Neid der mächtigen Götter erregte.

4. Sonne und Mond.

In uralten Zeiten lebte ein vornehmer Mann namens Mundilföri, dem blühte eine liebliche Tochter, Sonne genannt, und ein herrlicher Sohn, Mond geheißen.

Stolz auf diese Kinder, wollte der Vater seinen Nachkommen Glanz und Ansehen geben, daß selbst die hohen Götter sich vor ihnen neigen sollten. Er hatte daher im Sinne, das schöne Mädchen mit einem Manne zu vermählen, der herrlich an Wuchs erschien und überall, wohin er kam, ein Leuchten und Flimmern verursachte.

Dies erregte den Zorn der neidischen Götter, und sie sprachen voll Unmut: „Töricht und hochmütig ist Mundilföris Streben; wie er's verdient, so soll ihn das unerbittliche Schicksal ereilen; denn wir verleihen den sterblichen Menschen die guten und die bösen Lose. Seine Kinder wollen wir zum hochgewölbten Himmel erheben, und zwar die Tochter als Sonne und den Sohn als Mond. Vereinsamt sollen sie oben ihre weiten Wege wandeln, und zerstört müssen alle Hoffnungen des eitlen Vaters werden."

Seit jenem Ausspruch der zürnenden Götter hat die Maid den dahinrollenden Sonnenwagen zu führen, der mit zwei feurigen Rossen bespannt ist. Der Sohn aber muß am Himmel die Leitung des silbernen Mondes übernehmen, und außerdem das Neulicht und Vollicht überwachen.

Solch ein schweres Schicksal legten die unerbittlichen Asen den schönen Kindern auf. Mit Angst und schweren Sorgen

sehen die beiden dem Abend und Morgen entgegen, und jede Freude am Leben ist ihnen bei so harter Arbeit versagt. Schon in der Frühe sind die wiehernden Rosse an jeglichem Tage wach und bereit zur hurtigen Fahrt. Sie erschrecken die bange Maid und scheuchen sie jedesmal aus dem Schlummer. Noch müde und matt, muß das arme Kind die Zügel der unruhigen Rosse ergreifen und die beschwerliche Fahrt beginnen. Kräftige Windschläuche kühlen die Brust der eilenden Pferde, und ein großer Schild vor der glühenden Sonne gibt der Erde Schutz gegen übermäßige Hitze. Doch niemand erbarmt sich der gepeinigten Jungfrau, die täglich dort oben in der sengenden Glut sitzen muß, obgleich das erhitzte Blut in ihren Adern siedet und tobt.

Voll Furcht und Besorgnis trat der Sohn auf den harten Befehl der Asen die öde Fahrt mit dem bleichen Monde an. Um nicht ganz vereinsamt zu sein, nahm er zwei muntere Gespielen mit, zwei Kinder, die vom Meere kamen, wo sie Wasser geschöpft hatten. Auf den Achseln die Eimerstange tragend, zogen beide hinter dem guten Jüngling her, um ihm die gewünschte Gesellschaft zu leisten.

Während ihrer täglichen Fahrt lebt das mitreisende Kinderpaar in ewiger Angst; denn zwei gierige Wölfe jagen gestreckten Laufes hinter ihnen her; der eine will den Mond, der andere die Sonne fangen und verschlingen. Gelingt es den Wölfen, die beiden Gestirne an der Seite zu packen, dann entsteht eine Sonnen- oder Mondfinsternis, die unter vielen Menschen Furcht und Schrecken verbreitet.

Immer von neuem entschlüpft die ersehnte Beute den hungrigen Tieren; doch soll endlich die Zeit kommen, wo die wilden Bestien nicht nur die Kinder, sondern auch die Sonne und den Mond mit Ingrimm verschlingen werden.

5. Tag und Nacht.

In altersgrauer Vorzeit lebte eine Riesin namens Nacht, die war schwarz wie ihre Verwandten. Sie trug einen dunkeln Mantel und einen langen, schwarzen Schleier. Ihr Sohn Tag erregte überall Bewunderung; denn er hatte eine herrliche Gestalt. Das frische Rot seiner Wangen gab ihm ein blühendes Aussehen. Mit freundlichem Auge schaute er jedem ins Antlitz, und sein Haar leuchtete mit goldenem Schein. Licht, wie der neugefallene Schnee, schimmerte sein weißes Seidenkleid.

Im Rate der Götter faßte man den Entschluß, Mutter und Sohn an das blaue Himmelszelt zu setzen. Nacht erhielt einen schwarzen Wagen und dazu das kohlschwarze Roß Naßhaar, auf dessen Mähne sich der Reif lagerte. Ein goldschimmernder Wagen, bespannt mit dem weißen Roß Scheinhaar, wurde dem Sohne Tag anvertraut.

Naht der Abend heran, dann fährt die Nacht am Himmelszelt empor, hüllt die Erde in ihren schwarzen Mantel ein und bedeckt sie mit Finsternis. Naßhaar aber schüttelt den Reif aus seiner Mähne, und der Schaum seines Gebisses fällt als labender Tau auf die Fluren.

Verschwindet die dunkle Nacht, dann naht der Morgen, und der Sohn Tag erhebt sich aus dem Schlummer. Während er sein munteres Roß anschirrt, tut sich im fernen Osten das reich vergoldete Himmelstor auf, und Tag fährt aufwärts seine Bahn. Immer mehr weichen die Schatten der Nacht, und von der blinkenden Mähne Scheinhaars fallen helle Strahlen auf die Erde, sie zu erleuchten. Die Vögel lassen ihre lieblichen Stimmen ertönen, und alles was lebt und webt, jubelt dem Licht entgegen. Zwölf Stunden dauert die Fahrt an dem

blauen Himmelszelt; dann taucht der Wagen in das unendliche Meer, und nun beginnt wiederum Mutter Nacht ihre Reise.

6. Sommer und Winter. — Wind und Regenbogen.

Wer verkündet uns, wo Sommer und Winter herkommen? Seit der geheimnisvollen Urzeit sind sie da und werden als zwei kraftvolle Männer angesehen, von denen der eine geht, wenn der andere kommt.

Voller Wonne und Milde zeigt sich der Sommer, dessen Vater, Swasuder[1]) licht und freundlich einherwandelt. Erscheinen beide auf der Erde, dann sproßt und blüht es in Tälern und auf Höhen, in Wäldern und Feldern, auf Wiesen und in Gärten. Aus voller Kehle schmettern die buntgefiederten Sänger ihre Lieder und erfreuen alle Herzen.

Tückisch und finster schreitet der Winter einher. Sein Vater Windswaler[2]) ist grausam und grimmig, und durch sein unholdes Wesen beunruhigt er die Geschöpfe. Beide, Vater und Sohn, lassen das Wasser in Seen und Flüssen zu Eis erstarren. Vor ihrem kalten Hauch erzittern Menschen und Tiere, und die sommerliche Blumenwelt mit all ihrer Herrlichkeit muß ersterben. Auf die Erde aber legt sich der blendende Schnee als weiße Leichendecke.

Woher kommt der Wind? —

Am nördlichen Ende des Himmels sitzt ein Riese, der Adlergestalt angenommen hat. Bewegt er seine gewaltigen Fittiche, so eilt die Luft in Strömen dahin und bewegt die Bäume und Sträucher. Die Menschen aber sagen dann: „Es weht der

[1]) Der sanfte Südwind. [2]) Der Windkühle.

Wind," und sie freuen sich, wenn er in die Segel bläst, und die Schiffe auf Strömen und Meeren dahintreibt.

Wer schuf den Regenbogen, der Himmel und Erde verbindet?

Die Götter haben diese herrliche Brücke, die Bifröst[1]) heißt, gebaut. Aus köstlichen Farben ist sie zusammengesetzt, und nur die Asen sind imstande, mit Rossen und Wagen hinüberzufahren. Die Frostriesen würden in dem Rot des Regenbogens, das ein loderndes Feuer ist, elendiglich umkommen. Als treuer Wächter steht der Ase Heimdall an dieser geheimnisvollen Brücke, und mit dem Giallarhorn gibt er ein lautschallendes Warnungszeichen, sobald sich eine Gefahr naht.

An jedem Tage reiten die weisen Götter mit lautem Getöse über Bifröst zur Gerichtsstätte, die bei Urds Brunnen liegt. So stark und fest die Brücke auch erbaut ist, kommt doch endlich ein unheilvoller Tag, an welchem sie krachend zusammenbricht. Dies unausbleibliche Unglück geschieht, wenn die Bewohner Muspelheims über die Brücke dahinstürmen, um entsetzliche Rache an den Göttern zu nehmen.

7. Die Weltesche.

Nichts Größeres und nichts Älteres gibt es, als die Weltesche Yggdrasil[2]). Niemand kennt den, aus dessen Kraft sie bis über die Wolken erwuchs. Ein unsichtbares Wesen, das weder Götter noch Menschen kennen, hat diesen herrlichen Baum, dessen Wipfel bis nach Asgard reichen, erschaffen. Drei kraftvolle Wurzeln halten den zum Himmel strebenden Stamm auf-

[1]) Der bebende Weg oder die bebende Rast.

[2]) Trägerin des Schreckens.

recht; eine von ihnen reicht bis Niflheim, die andere bis Jötunheim, der Riesenwelt, die dritte bis Midgard, der Menschenwelt. An jeder Wurzel sprudelt ein Brunnen mit nie versiegender Kraft: in Niflheim der Hwergelmir, in Jötunheim der Mimirsbrunnen und in Midgard der Urdsbrunnen.

In dem köstlichen Mimirsbrunnen sind Weisheit und Verstand verborgen. An dieser stillsten aller Stätten sitzt der Riese Mimir, der sinnende Alte, als treuer Wächter. Täglich trinkt dieser weiseste aller Männer aus jener herrlichen Quelle. Das Horn, mit welchem er das heilige Wasser schöpft, ist geborgen in der Weltesche, und in ihm ruht ein geheimnisvoller Klang, der einst ertönen soll, wenn der letzte Tag anbricht. Wie das Rollen des furchtbarsten Donners wird dann aus jenem Horn ein Lied erklingen, das durch alle Welten braust, und vor dem alles, was Odem hat, in Schrecken gerät.

Am Urdsbrunnen, in welchem sich stolze weiße Schwäne baden, wohnen die drei Nornen[1]) und besprengen die Weltesche täglich mit dem heiligen Quellwasser, um sie vor Welken und Fäulnis zu bewahren. Bei solcher Pflege blüht und duftet die Esche, und von ihren grünen Blättern fällt der Tau, der noch süßer als Honig ist, auf die Erde. Mitunter gelingt es einem Sterblichen, aus jenem Born das Wasser des Lebens zu holen, um damit einen Kranken gesund zu machen.

Auch allerlei Getier zeigt sich bei der Weltesche. An der Wurzel in Niflheim nagt eine greuliche Schlangenbrut. Auf den grünen Zweigen und Ästen stehen und gehen vier kräftige Hirsche und beißen die hervorsprießenden Knospen ab. Hoch oben im Wipfel horstet ein Adler und hält beständig die

[1]) Schicksalsgöttinnen.

Wacht. Er ist ein kluger, vielwissender Vogel und erteilt einem Habicht, der auf seinem Haupte sitzt, allerlei Befehle. Fliegt der Habicht auf Raub aus, so erhebt sich durch seine Flügelschläge ein mächtiger Sturmwind, und aus den dunkeln Wolken strömt der Regen nieder. — Ein Eichhorn huscht geschäftig auf und ab und trägt Zankworte hin und her zwischen dem Adler und der giftigen Schlangenbrut. An den Zweigen Yggdrasils äset ein sonderbarer Hirsch, aus dessen großem Geweih Tropfen niederfallen, aus welchen sich die Ströme der Unterwelt bilden. In Asgard, dem obersten Weltall, wo die Asen wohnen, weidet im Wipfel des wunderbaren Baumes die Ziege Heidrun und spendet Milch in reichlichem Maße.

8. Die goldene Zeit und das Schuldigwerden der Götter.

In Asenheim oder Asgard lebten die Götter ursprünglich in Unschuld und Wonne. Mit Freude und Lust bauten sie dort prächtige Paläste und Höfe. Goldene Wände und Fußböden zierten ihre schönen Paläste, und strahlende Schilde verbreiteten einen so feurigen Glanz, daß man zur Beleuchtung weder der Sonne, noch des Mondes bedurfte.

Untereinander spielten die himmlischen Wesen mit goldenen Würfeln und hatten nicht Mangel an Frohsinn und Zerstreuung. Auf dem ausgedehnten Idafeld[1]) versuchten sie sich in allerlei Arbeit. Dort legten sie Schmieden und Essen an, um Hämmer, Ambosse, Zangen und allerlei Werkzeuge zu verfertigen, die ihnen nützlich erschienen. An Erz, Gestein und Holz fehlte es nicht. Kostbares Gold bot sich in solchem Über-

[1]) Arbeitsfeld.

fluß dar, daß man daraus alles Hausgerät herstellte und endlich nur goldenes Geschirr benutzte. Die brennende Gier nach dem blinkenden Golde beherrschte noch nicht die Götter in Asgard.

Doch endlich nahm diese selige Zeit, die man das Goldalter nennt, ein Ende, und ein unstillbares Verlangen nach Gold zog in die Seelen der Asen. Als sie begannen, das Erz zu schmelzen, das emsige Zwerge aus der Erde schürften, drang das Böse in die Welt ein, von dem auch die Götter niemals befreit blieben.

Bei Kämpfen und Streitigkeiten mit den Riesen behielten die Götter nicht immer die Oberhand. Nach geschlossenen Friedensverhandlungen vergaßen die Asen oft ihre Eide und brachen das gegebene Wort. Ja, sie ließen sich auch häufig mit dem trügerischen Golde bestechen. Unter sich selbst, wie gegen Riesen und Menschen wurden sie eifersüchtig und wandten beim täglichen Verkehr allerlei List und Ränke an.

Nachdem Midgard geschaffen und Odins herrliche Himmelsburg Walhall in Asgard erbaut war, kam aus dem Lande der Riesen ein Baumeister zu den Göttern und erbot sich, in drei Jahren eine starke Burg zu erbauen, die Schutz und Schirm gegen die Riesen gewähren sollte. Doch forderte er als Lohn die Göttin Freyja zur Gemahlin und außerdem auch Sonne und Mond als Geschenk.

Aus Furcht vor den Riesen versprachen die listigen Götter dem Baumeister, was er wünschte, sobald er sich verpflichtete, die Burg in einem Winter herzustellen. Wenn aber am ersten Sommertage noch irgend ein Stück am Bau unvollendet wäre, so sollte er des ausgedungenen Lohnes verlustig sein.

Mit diesen Bedingungen war der Thurse einverstanden, und durch gegenseitigen Eid bekräftigte man den ganzen Vertrag.

Nun ging der Riese unter Beistand seines kräftigen Rosses eifrig ans Werk.

Als aber der Bau seiner Vollendung nahe war, hielten die schlauen Asen einen Rat, wie sie den Meister betrügen könnten. Darauf machte der hinterlistige Gott Loki das Pferd des Riesen, das die Steine zum Burgbau herbeischleppte, wild und unbändig, so daß es von der Arbeit abließ und von dannen rannte. Der Donnergott Thor aber zerschmetterte, nicht achtend der Eide, dem Baumeister den Hirnschädel.

Durch solchen schmählichen Wortbruch gerieten die Asen in große Verschuldung und mußten später bei dem großen Weltenbrande die verdiente Strafe auf sich nehmen.

II. Einzelne Götter oder Asen.

A. Wodan[1]) oder Odin.

9. Wodans Namen und äußere Erscheinung.

König der Asen und Fürst der Welten ist Wodan oder Odin. Walvater, Siegvater und Heervater nennt man ihn als Gott des Schlachtfeldes. Götter und Menschen ehren und fürchten ihn als den Allvater.

Zieht er hinaus zum Kampf und Streit, begleitet von ruhmvollen Helden, so schmückt ein glänzender Goldhelm mit vorwärts gesträubten Adlerschwingen sein sinnendes Haupt. Ein strahlender Goldharnisch schirmt ihm die Brust, und ein kostbares, immer siegendes Schwert hängt an seiner Seite. In der Hand führt er den herrlichen Speer, der nie das Ziel verfehlt. Wohin diese Waffe auch geworfen wird, stets kehrt sie in die Hand des kämpfenden Gottes zurück.

Doch nicht immer erscheint dieser Ase in glänzender Rüstung. Oft zeigt er sich bei den Menschenkindern als wandernder Greis mit langem Barte. Dann hängt ein blauer, fleckiger Mantel um seine Schultern, während das würdige Haupt mit einem breitkrempigen Hut bedeckt ist. Obgleich groß und edel von

[1]) Auch Wuotan genannt.

Gestalt, erscheint er auch zuweilen als kleines, gebücktes Männlein mit weißem Bart und kahlem Haupt, um das Mitleid der Menschen zu erregen.

Wodan besitzt nur ein Auge; denn das andere mußte er in grauer Vorzeit zum Pfande geben, als er von dem klugen Riesen Mimir die Erlaubnis erhielt, aus dem Brunnen der Weisheit[1]) trinken zu dürfen.

10. Wodans Goldring, sowie die Tiere und das kriegerische Wesen des Gottes.

Um seinen Arm trägt Wodan den herrlichen Goldring Draupnir[2]), der von einem kunstsinnigen Zwerge verfertigt worden ist. Jenes herrliche Kleinod hat die wunderbare Eigenschaft, daß von ihm in jeder neunten Nacht acht ebenso kostbare Ringe abtropfen.

Zwei nachtschwarze Raben, Hugin[3]) und Munin[4]), sitzen bedächtig auf den kräftigen Schultern Odins. Graut der Morgen, so erheben sie ihre Fittiche und ziehen als Kundschafter in die weite Welt. Nach ihrer Heimkehr aber flüstern sie dem lauschenden Göttervater ins Ohr, was von ihnen auf dem Fluge erspäht und erforscht wurde. Zu Odins Füßen lagern zwei blitzäugige Wölfe, Geri[5]) und Freki[6]). In Gesellschaft der beiden Raben begleiten sie ihn beständig, wenn er auf seinem weißen, achtfüßigen Roß Sleipnir mit Windeseile durch die Lüfte reitet und auch über Wasser, Wolken, Wälder und Felder dahineilt. Vom gewaltigen Stampfen der Hufe erdröhnt das Gewölk, und vom Flattern der glänzenden Mähne flammt es

[1]) Der Mimirsbrunnen. [2]) Der Traufende. [3]) Der Gedanke.
[4]) Die Erinnerung. [5]) Der Gierige. [6]) Der Gefräßige.

in den dunkeln Klüften, durch welche das mutige Tier mit dem Reiter dahinstürmt.

Oft tritt Wodan als ein Fremder in die Halle eines mächtigen Fürsten und erwirbt sich durch kluge Worte die Gunst der versammelten Helden, die beim Mahle sitzen. Durch zündende Reden stachelt er die Männer zu blutigen Kämpfen auf. Dann ruft er mit feuriger Stimme: „Herbei, ihr Mächtigen, holt euer Gefolge und lasset Schwerter und Lanzen bringen! Auf, zum Streite! Vergeßt eures Bundes, brecht eure Eide! Krieg und Blutvergießen ist meine Lust!"

Eilen darauf alle mit dem Heervater zur Walstatt, dann lenkt und leitet er die wildtobende Schlacht. Manchem mutigen Helden verleiht er dadurch den Sieg, daß er ihm die eigenen Waffen so lange leiht, bis der Feind eine Niederlage erlitten hat. Doch oft steht er seinen Lieblingen im Kampfe nicht bei, sondern läßt sie sterben, um ihre Seelen bald darauf im jenseitigen Leben zu begrüßen.

11. Odins Himmelsburg Walhall.

In Asgard, wo die prächtigen Himmelswohnungen der Götter zu finden sind, liegt auch Walhall, die wunderbare Halle Odins. Diese schönste aller Burgen steht auf einem Gehöft, das mit einer hohen Umzäunung eingefaßt ist. Am westlichen Tor der Umfriedung liegt ein gieriger Wolf, und über demselben hält ein mächtiger Adler die Wacht.

Zwölf prachtvolle Richterstühle sind in Odins Halle für die zwölf Asen aufgestellt, welche über die Geschicke der Welt entscheiden. Für Odin, den König und Vater der Götter, ist aber ein herrlicher Hochsitz errichtet, von dem er alle Welten überschauen und das Tun und Treiben der Menschen beobachten kann.

Mitten durch Walhall ist die Weltesche Yggdrasil emporgeschossen, und von außen und innen hat die ganze Burg einen goldigen Glanz und Schimmer. Mit mächtigen Schilden und Speerschäften ist das große Dach besteckt, während in den herrlichen Gemächern und auf den Bänken viele Brünnen[1]), Schilde, Lanzen und blinkende Schwerter liegen. — Fünfhundert und vierzig Türen führen in die Halle, und durch jeden dieser Eingänge können achthundert Einherier[2]) bequem auf einmal hindurchschreiten.

Der Hain Glasir[3]), dessen Bäume mit güldenen Blättern geschmückt sind, umgibt die ganze Burg, in der Odin täglich die Seelen der auf dem Schlachtfeld erschlagenen Männer empfängt. Hat er diese Helden herzlich begrüßt, dann werden sie von ihm zum festlichen Mahle eingeladen, das in dem hell erleuchteten Saale hergerichtet ist.

An jedem Morgen weckt der Hahn Goldkamm die schlummernden Helden. Nachdem die Schläfer ihre Ruhestätten verlassen haben, umgürtet sich ein jeder mit dem scharfen Schwerte, setzt den Helm auf das Haupt und legt die Brünne an. Sobald die stampfenden Rosse bestiegen sind, sprengen die mutigen Männer, den Speer mit sich führend, hinaus auf den Kampfplatz. Dort teilen sie sich in Gruppen, die gegeneinander in den Streit ziehen.

Schon aus weiter Ferne hört man das Wiehern der Pferde und das laute Rufen der Krieger. Wuchtige Schwerthiebe sausen nieder, so daß Arme und Beine abgehauen und die Köpfe gespalten werden. Speere fliegen durch die Luft und durchbohren die Leiber; krachend prallen die Schilde widerein-

[1]) Panzer. [2]) Die Helden, welche im Kampfe fielen.
[3]) Der Glänzende.

ander, und aus den Helmen und Brünnen springen die Feuerfunken. Einer sucht den andern über den Haufen zu rennen, und mancher starke Held sinkt zu Boden.

Erscheint Odin auf der Walstatt, so beginnt ein Jubeln und Jauchzen; alle Helden begrüßen ihn und senken aus Ehrfurcht die Speere. Der hohe Ase lächelt vor Freude, belobt die tapfersten Streiter und nimmt teil an dem Kampfe.

Gegen die Mittagszeit wird der Schlacht ein Ende gemacht; dann kommen die Walküren[1]) und gießen lindernden Balsam in die Wunden, so daß jeder Verletzte geheilt, jeder Gefallene wieder lebendig wird und gesunde Glieder erhält. Dann ziehen die Helden friedlich nebeneinander zur Halle zurück, steigen von den Rossen und legen die Waffen ab. Durstig setzen sie sich nieder und trinken mit den freundlichen Asen Äl oder Met, kredenzt von den weißarmigen Walküren. Das schäumende Getränk, stammend von der Ziege Heidrun, ist in so reichlichem Maße vorhanden, daß die Trinkhörner immer von neuem gefüllt werden können. Wodan aber sitzt auf seinem Thron und schaut frohen Angesichts auf die muntern Helden nieder.

Endlich setzt man einen gesottenen Eber auf den Tisch, dessen duftendes Fleisch von den Kämpfern mit Wonne verzehrt wird. Nachdem die Knochen des Tieres eingesammelt sind, fügen sie sich wunderbarerweise zusammen, und am Abend steht der Eber wieder unversehrt da. Grunzend läuft er hinaus, um am nächsten Tage abermals eingefangen und gesotten zu werden.

Odin selbst genießt von den Leckerbissen nichts; denn dieser hohe Ase bedarf keiner Speise. Er trinkt nur den funkelnden

---

[1]) Schlachtenjungfrauen.

Wein; das Fleisch aber, das man ihm vorsetzt, spendet er seinen treuen Tieren, die es gierig verzehren.

12. Die wilde Jagd.

In finstern Nächten, besonders in der Zeit der Zwölften[1]), zieht Wodan oft mit seinem wütenden Heer durch die stürmischen Lüfte. Da vernimmt der ängstliche Mensch das Wiehern der Rosse, das Bellen der Hunde, das Knallen der Peitschen, den Ton der Jagdhörner und furchtbares Jagdgeschrei. Außerdem hört man Katzengeschrei, das Gekrächze kohlschwarzer Vögel, Natterngezisch und donnerndes Wagengerassel.

Diesen Vorgang nennt man die wilde Jagd. Mancher Sterbliche erblickte an der Spitze der unheimlichen Schar den mächtigen Gott Wodan auf seinem weißen Rosse. Hinter ihm aber ritten auf ihren feurigen Hengsten allerlei wilde Ritter und Knappen, deren glühende Panzer und flammende Schwerter Angst und Grausen erregten.

Wo dieses wütende Heer in schaurigen Stunden einherzieht, entstehen Verwüstungen aller Art. Häuser werden beschädigt, Schiffe zertrümmert und Bäume in den Wäldern geknickt oder entwurzelt.

Tobt die wilde Jagd beim Herannahen des Frühlings unter Sturmesbrausen durch die Luft, so gilt dies als Vorzeichen eines fruchtbaren Jahres. Sieht man das wütende Heer in den Wolken dahinjagen, so soll ein schrecklicher Krieg zu erwarten sein.

Bevor Odin mit der wilden Schar auszieht, läßt er zuweilen auf Erden bei einem Schmied sein weißes Roß

[1]) Die Zeit von Weihnachten bis zum Tage der heiligen drei Könige.

beschlagen und gibt dem willigen Meister einen reichlichen Lohn.

Sterblichen Helden erzeigt der Gott mitunter die Gunst, an dieser unheimlichen Jagd teilnehmen zu dürfen. Als Ehrenlohn erhalten sie von der Beute ein Stück Wild, das sich später in Gold verwandelt.

Auf solchem stürmischen Jagdzuge naht sich Wodan auch manchmal einem trauernden Helden, der auf weiter Heeresfahrt in Gefangenschaft geriet, und dessen Gattin nach langem vergeblichen Harren im Begriffe steht, sich mit einem andern Manne zu vermählen. Dann wird der Gefangene in den weiten Mantel Odins eingehüllt und pfeilschnell durch die Lüfte zur Heimat getragen.

13. Wodan als Wanderer und Wunschgott.

Oft steigt Wodan, der Göttervater, von Walhall zur Erde hernieder, um den Wandel der Menschen zu prüfen. In vermummter Gestalt geht er als greiser Wanderer umher und bittet in einzelnen Gehöften um Nachtherberge. Dabei will er erforschen, ob das Gastrecht heilig gehalten wird, oder ob noch irgendwo die rauhe Sitte herrscht, den bittenden Fremdling von der Tür zu weisen und ihm das schützende Obdach zu verweigern.

Wer ihn freundlich aufnimmt und vielleicht auch beim Abschied beschenkt, dem hinterläßt er mitunter beim Scheiden eine kostbare Waffe oder einen andern wertvollen Gegenstand. Kommt Wodan aber zu einem ungastlichen Hause, wo man ihn nicht eintreten läßt, da verhängt er schwere Strafen über die Unbarmherzigen.

Jeder redliche Germane, der die Götter fürchtet, scheut

sich daher, einem greisen Wanderer, der abends an seine Hütte kommt, das Obdach zu versagen, weil es leicht vorkommen kann, daß es kein anderer als der verkleidete Götterkönig ist, der um Herberge bittet.

Zuweilen kommt Wodan in Begleitung eines andern Gottes zu den Sterblichen, um an einem Hochzeitsfeste teilzunehmen. Dabei erkennt man ihn mitunter an seinem Mantel und breitkrempigen Hut. Findet der Göttervater freundliche Aufnahme, so zeigt er sich sehr gütig und unterläßt auch nicht, dem Brautpaar wertvolle Gaben zu spenden.

Da man weiß, daß Odin einen Menschen oft beglückt, indem er ihm einen Wunsch gewährt, so nennt man ihn auch den Gott des Wunsches. Als solcher verleiht er den Schiffern, die ihn anrufen, günstigen Wind und eine glückliche Fahrt. Braven armen Leuten, die ihn um Hilfe bitten, steht er oft bei. Dem fleißigen Landmann, der den Gott um Gedeihen der Felder anfleht, gibt er fruchtbares Wetter zum guten Wachstum der Saaten, Obstbäume und Weinstöcke.

14. Wodan bei Wabedrut oder Wafthrudnir.

Einst drang zu Wodan die Kunde, daß Wabedrut, ein mächtiger Riese, von hoher Weisheit erfüllt war und viel verborgene Dinge erforscht hatte. Diesen Gewaltigen kennen zu lernen, war der sehnliche Wunsch des Götterkönigs. Daher machte er sich auf, um den vielgerühmten Thursen in dessen eigener Halle aufzusuchen und sich mit ihm in dem Wissen von der grauen Vorwelt zu messen.

Frigg, die kluge Gemahlin Odins, warnte jedoch vor solchem gefährlichen Wagestück; denn groß war die Macht jenes Riesen, und niemand unter seinesgleichen kam ihm gleich.

Als der Göttervater aber mutig erwiderte, er hege weder Furcht, noch Besorgnis, da beruhigte sich die Göttin und sprach: „Nun, so ziehe getrost hin, und kehre glücklich und heil zurück. Möge sich auch diesmal deine oft bewunderte Weisheit bewähren."

So wanderte denn Wodan von dannen und betrat endlich in der Gestalt eines armen Pilgers die Schwelle des berühmten Riesen. Mit flehenden Worten bat er um gastliche Aufnahme und rief darauf mit feuriger Stimme: „Heil dir, Wabedrut! Verzeihe meinen unwiderstehlichen Drang, dich in deinem Saale zu besuchen; denn an allen Enden der Welt rühmt man deine unübertroffene Weisheit."

Finstern Angesichts und mit stolzer Rede erwiderte der Riese: „Niemand betritt meine Halle, der weiser wäre als ich. Doch wie kannst du, elender Wicht, es wagen, mich anzureden? Zittere vor meinem Zorn; denn nimmer kommst du lebendig aus diesem Saale, wenn du nicht weiser bist als ich. Verspürst du aber in dir die Lust, dich mit mir an Weisheit zu messen, so tritt näher und versuche es! Doch wer bist du, waghalsiger Mann?"

„Gangrath heiße ich," entgegnete bescheiden der Fremdling, „und komme nach langem, beschwerlichem Wege matt und fast verdurstet zu dir. Empfange mich freundlich, o gewaltiger Riese!"

Herablassend entgegnete Wabedrut: „Suche dir, neugieriger Wanderer, einen Platz in dem Saale, damit wir erproben, wer von uns beiden an Wissen der Größere ist."

In demütiger Haltung sagte der Pilger: „Wohl bin ich bereit, mich der gefährlichen Wette zu unterwerfen; doch geziemt es dem armen Manne nicht, in die Halle des Reichen einzutreten!"

„Nun, so bleibe auf der Schwelle, und ich werde die Fragen an dich richten," versetzte stolzen Sinnes der Riese. „Sage mir Fremdling, wie heißt das edle Roß des Tages, das über uns allen beständig dahineilt?"

„Scheinhaar heißt jenes wertvollste aller Wagenrosse, dem die herrliche Mähne leuchtet wie die goldene Sonne."

„Wie heißt das Roß, das in jeglicher Nacht vom fernen Osten her dahinzieht?"

„Naßhaar ist sein Name, an jedem neuen Morgen streut es Schaumtropfen als Tau in die Täler."

„Wie heißt der Strom, der das große Reich der himmlischen Götter von dem weiten Gebiete der Riesen scheidet?"

„Elbing nennt man jenen Fluß, der Asgard von Utgard trennt."

„Wie heißt das große Schlachtfeld, wo in ferner Zukunft die heiligen Götter ihren Untergang finden werden?"

„Kampfrieth oder Wigrid ist der Name jenes Gefildes, wohin dereinst die mächtigen Götter zum Streit gegen ihre Feinde ziehen müssen. Hundert Rasten[1]) im Umkreis hat jene blutige Walstatt."

Voll Staunen rief der weise Wabedrut aus: „Klug bist du, o Gast! So komm nun und laß dich neben mir auf der Bank nieder. Dann aber richte deine Fragen an mich."

Dem Wunsche des Riesen folgend, ließ sich Gangrath auf dem bezeichneten Platze nieder und sprach: „Künde mir, weiser Wabedrut, wie war's mit dem Ursprung der Erde und dem Himmel über uns?"

„Aus dem Fleisch von Urgebraus[2]) ward die Erde ge-

[1]) Eine Rast ist ein großes Längenmaß von unbestimmter Ausdehnung.

[2]) Urgebraus d. i. der Riese Ymir.

formt, das Gebirge aus seinen Gebeinen, der Himmel vom Schädel des schneekalten Riesen, aus seinem Schweiße das brandende Meer."

„Woher kommen Mond und Sonne? Künde es mir Wabedrut!"

„Mundilföri ist der Sonne und des Mondes Vater; beide haben täglich den weiten Himmel zu messen und die wechselnden Zeiten des Jahres zu bezeichnen."

„Woher stammen Tag und Nacht? Sage es mir, weiser Riese."

„Delling ist der Vater des strahlenden Tages; die Nacht aber gilt als Tochter des Riesen Nörwi."

„Woher stammen Winter und Sommer, vielwissender Wabedrut?"

„Windswaler heißt des rauhen Winters Vater, Swasuder der des lieblichen Sommers. Jahr für Jahr soll sich jeder von ihnen aufs neue verjüngen, bis daß die herrschenden Götter untergehen."

„Wer ist aus der geheimnisvollen Urzeit noch älter als die Asen in Asgard?"

„Urgebraus, der Ahn der mächtigen Riesen, war eher da, als die himmlischen Götter."

Nach langem Wechsel von Frage und Antwort sprach endlich der forschende Gangrath: „Was sagte der weise Wodan seinem toten Sohne Balder, ehe dieser verbrannt wurde, ins Ohr?"

Da erblaßte der Riese und rief voll Kleinmut: „Niemand weiß, was du in der fernen Urzeit deinem Sohne ins Ohr raunteſt. Du bist Odin, aller Götter König, mit dem ich wagte meine Weisheit zu messen. O du Vater der Götter, stets wirst du der Weiseste sein."

Also konnte der Riese das letzte der Rätsel nicht lösen; denn nur Odin allein wußte, daß er seinem dahingeschiedenen Sohne die einstige Wiedergeburt verkündet hatte.

15. Odins Fahrt nach dem Dichtertrank.

Odin war es, von dem jede Begeisterung und auch die Dichtkunst ausging. Diese köstliche Gabe verdankte der hohe Ase dem Dichtermet, den er sich aus der Riesenwelt holte.

Lange hatte der forschende Gott von diesem geheimnisvollen Getränk gehört, und seine unstillbare Begierde danach wuchs immer mehr. Daher machte er sich eines Tages auf den weiten Weg nach Jötunheim, dem Riesenlande.

Dort angelangt, traf er neun Knechte beim Heumähen. Da ihre Sensen nicht gut schnitten, so nahm er einen Wetzstein aus seinem weiten Gewande und schärfte behende die Schneiden. Die Knechte aber staunten, daß dieser Stein solche Wunder tat, und ein jeder wollte ihn für sich haben.

Odin aber warf diesen begehrten Gegenstand in die Luft, und als sie eilten, ihn aufzufangen, kamen alle ins Handgemenge und gerieten dabei in solche blinde Wut, daß sie sich mit ihren scharfen Sensen gegenseitig verwundeten und sogar töteten.

Nun kam der Riese, dem die Knechte gehörten, herbei, und als er sah, daß alle tot dalagen, erschrak er sehr und sprach voll großer Besorgnis: „Wer soll nun die nötige Arbeit tun?"

Da trat Odin unter dem Namen Bölwerk zu ihm und erbot sich, alle Obliegenheiten der neun Knechte allein auszuführen. Doch beanspruchte er als Lohn einen Trunk von dem herrlichen Met, den der Riese Suttung sorgsam in Verwahrung hielt.

Der Thurse versprach, das gewünschte Getränk zu rechter Zeit herbeizuschaffen, und so ging denn Bölwerk fleißig an die Arbeit und verrichtete während des ganzen Sommers alles, wozu er sich verpflichtet hatte. Als er aber den vereinbarten Lohn verlangte, geriet der Riese in große Verlegenheit; denn er sollte etwas geben, was er nicht besaß.

Suttungs Tochter, die schöne Gunlöd, bewachte nämlich den Dichtermet. Zu dieser Jungfrau gelangte der Gott aber endlich durch List und in Verkleidung. Da er jener Maid viele Schmeichelworte sagte, so gestattete sie ihm, dreimal von dem Wundermet, der in drei Gefäßen stand, zu trinken. Mit jedem Schluck aber hatte Odin einen ganzen Behälter geleert, und nun legte er sein Adlerkleid an und flog nach Walhall. Dort spie er den Met aus und füllte ihn sorgfältig in eine Kufe. So hatte er für sich und seine Lieblinge, denen er die Zaubergabe der Dichtkunst verleihen wollte, den kostbaren Wundertrank gewonnen.

16. Odin bei dem König Geirröd.

In alten Zeiten lebte ein Gotenkönig namens Hraudung, der hatte zwei Söhne, Agnar und Geirröd. Als der erste zehn, der andere acht Jahre alt war, fuhren beide eines Tages auf das Meer zum Fischfang.

Es erhob sich aber ein gewaltiger Sturm, der das kleine Fahrzeug hin und her schleuderte, bis es endlich auf einer einsamen Insel strandete.

Dort erkletterten die behenden Knaben das steile Ufer und gelangten endlich zu einer einsamen Hütte, wo ein Fischer mit seinem Weibe wohnte. Bei diesen Leuten fanden sie gastfreundliche Aufnahme. Während der Mann den kecken Geirröd bald

sehr lieb gewann, schenkte die Frau dem sanften Agnar ihr Wohlwollen.

Beide Kinder blieben während des ganzen Winters auf dem Eilande und wurden in dieser Zeit groß und stark; denn ihre Pfleger, die Fischersleute, waren Odin und dessen freundliche Gemahlin Frigg.

Als endlich die linden Frühlingslüfte wehten, rüstete ihnen der Fischer ein neues Boot aus, und als die Kinder sich dankbar verabschiedeten, war die Frau um ihren Liebling Agnar sehr besorgt, als sie bemerkte, daß ihr Mann dem Geirröd mancherlei Geheimnisse zuflüsterte.

Bei günstigem Winde fuhren die beiden Königssöhne von dannen und gelangten wohlbehalten an die heimatliche Küste.

Hastig sprang Geirröd zuerst ans Land, und das Boot in die brandenden Wogen zurückstoßend, rief er ingrimmig aus: „Fahre hin, Agnar, in der bösen Geister Gewalt!"

Es war, als ob die aufgeregten Wellen dem tückischen Knaben gehorchten; denn Agnar landete in einer fernen fremden Gegend, wo er bleiben mußte. Geirröd aber eilte nach der Königsburg, und da sein Vater inzwischen verstorben war, rief man den heimgekehrten Sohn jubelnd zum Herrscher aus.

Nach einer Reihe von Jahren saß Odin eines Tages mit seiner lieblichen Gattin Frigg in Walhall auf dem Hochsitz Hlidskialf, und beide schauten auf die Länder der sterblichen Menschen.

„Siehe," sprach der allwaltende Gott, „mein Liebling Geirröd herrscht über ein großes Reich und genießt königliche Ehren; doch Agnar hat sich in der Fremde mit einem Riesenweibe verbunden und lebt in einer ärmlichen Höhle."

Die kluge Frigg aber merkte wohl, daß der listige Odin mit ihrem Liebling ein böses Spiel getrieben hatte und sprach

in gereiztem Tone: „Dein Geirröd ist bei all seinem Glück nur ein niedrig denkender Mensch; voll Habsucht sammelt er Schätze; aber die Gastfreundschaft ist ihm nicht heilig; denn an seinem Hofe werden die fremden Gäste gemartert und gepeinigt."

Allein Allvater widersprach der zürnenden Rede seiner Gattin und erbot sich, seinen Liebling zu strafen, wenn dieser wirklich ein Frevler wäre.

Darauf machte sich Odin auf die Wanderschaft, um nach Geirröds Burg zu gelangen.

Inzwischen sandte aber Frigg ihre vertrauteste Freundin Fulla aus und ließ den jungen König vor einem bösen Zauberer warnen, der bald in sein Land kommen und großes Unheil anrichten würde. Am sichersten, so ließ sie sagen, könne man jenen gefährlichen Mann daran erkennen, daß selbst der wütendste Hund ihn nicht anfalle.

Bald darauf kam ein Wanderer nach Geirröds Burg, der hatte die Gestalt eines ehrwürdigen Greises; ein breitkrempiger Hut, tief in die Stirn gedrückt, beschattete sein Antlitz, so daß nur der lange Bart hervorguckte. Ein blauer Mantel umwallte die Schultern des Mannes.

Sofort ließ der zornige König den verdächtigen Fremdling ergreifen und vor den Thron führen. Als der Greis auf alle Fragen, die man an ihn richtete, nur antwortete: „Ich heiße Grimnir"[1]), so geriet der König immer mehr in Wut, ließ den Alten fesseln und grausamerweise zwischen zwei lodernde Feuer setzen.

Unablässig wurde die Glut geschürt und die Pein des ehrwürdigen Mannes vermehrt, um ihn zur ausführlichen Rede zu zwingen.

---

[1]) Der Grimmige.

Acht qualvolle Tage saß der Fremdling da in bitterm Harm, und die Lohe leckte am Saume seines Mantels. Niemand reichte ihm Speise und Trank, so daß er fast verschmachtete. Nur Geirröds Sohn Agnar, der nach seinem verstoßenen Oheim hieß, hatte Erbarmen und spendete dem Gepeinigten ein gefülltes Trinkhorn zur Labung.

Darauf erhob Grimnir seine wohltönende Stimme und sang ein wundersames Lied, zuerst sanft und lieblich, dann immer voller und kräftiger, so daß endlich alle Hallen der Burg ertönten und jedermann den gewaltigen Klängen lauschte. Er sang von den herrlichen Göttern, von Walhall und den andern glänzenden Himmelsburgen, von den Walküren, den tapfern Einheriern, der Weltesche Yggdrasil und von Odins treuen Tieren; auch zählte er mehr denn vierzig bedeutsame Namen Allvaters auf.

Endlich begrüßte er mit lieblichen Worten den zehnjährigen Knaben Agnar, in welchem Friggs Günstling wiedergeboren war, als Herrscher der mächtigen Goten.

Inzwischen flehte der gefesselte Fremdling, von der Glut gequält, den Segen auf denjenigen herab, der die peinigende Flamme löschen würde.

Da aber der unbarmherzige Geirröd verstockt auf seinem Throne blieb, das Schwert blank ausgezogen über die Knie gelegt, so sprang Grimnir endlich wütend auf, während die starken Ketten von seinen Händen fielen und die Flammen schmeichelnd das Gewand umzüngelten.

Zum Könige gewendet, rief er zornig aus: „Viel tat ich dir, meinem Lieblinge, kund; aber du hattest kein Erbarmen mit mir. Schon sehe ich dein blutiges Schwert liegen. Nun kannst du, Undankbarer, deinen väterlichen Wohltäter Odin selber schauen."

Erschrocken erhob sich der hartherzige König von seinem Sitze, um auf Odin zuzueilen und ihn zu versöhnen. Aber er strauchelte und fiel in sein eigenes Schwert, so daß er an der schweren Verwundung starb.

Der weichherzige Agnar aber bestieg den Thron, und unter Odins dauernder Gunst beherrschte er fortan das große Reich der Goten.

17. Odin bei dem Riesen Mimir.

Getrieben von dem brennenden Verlangen, geheimnisvolle Dinge zu erforschen, wanderte Odin eines Tages von Asgard nach Jötunheim. Dort angelangt, begab er sich zum berühmten Brunnen der Weisheit, wo Mimir, der sinnende Alte, seinen Sitz hatte. Spende mir, weiser Mann, bat der Ase, einen Trunk aus deinem Horn. Doch der Riese verweigerte ihm die Labung, wenn er nicht eines seiner Augen zum Pfande gäbe.

Da Walvater eine grenzenlose Liebe zur Weisheit in sich verspürte, so ging er auf die schwere Bedingung ein und durfte nun von dem heiligen Wasser des Brunnens trinken.

Hierauf wurde er mit so hoher Weisheit erfüllt, daß die himmlischen Götter und auch die Menschen sich nicht genug darüber wundern konnten. Seit jener Zeit aber ist der oberste Gott einäugig.

Mimir galt stets als ein aufrichtiger Freund der Götter zu Asgard und wurde sogar in den Kreis der Asen aufgenommen. Doch später erschlugen ihn jene Götter, die sich Wanen nannten.

Allvater aber belebte mit geheimnisvollen Zaubersprüchen das Haupt des weisen Mimirs, so daß er auch fernerhin mit ihm über die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft reden konnte.

Von Odin, dem Gott der höchsten Weisheit, sollen auch viele Lebensregeln stammen. Zu jenen weisen Aussprüchen, die er am Mimirquell erlauschte, gehören dem Inhalte nach folgende:

Auch der liebste Mann wird lästig, wenn er zu lange im Hause des Gastfreundes weilt.

Wer in dein Haus kommt, diene dir niemals zu losem Spott und Gelächter.

Zum falschen Freunde nimm einen Umweg; ein Richtpfad führt dich hin zum treuen Freund, auch wenn er in der Ferne wohnt.

Kannst du einem lieben Bekannten vertrauen, so suche ihn oft zu treffen; denn Heidekraut und hohes Gras wächst auf jenem Wege, den man nur selten wandelt.

Dem treuen Freunde und dessen Freunde halte die Freundschaft. Doch dem Freunde deines Feindes darfst du nimmer Freund sein.

Zum bewährten Freunde soll man freundlich sein und Gabe mit Gabe vergelten.

Durch weises Schweigen wirst du vor Schaden bewahrt.

Oft erntest du den Dank auch für die kleinste Gabe. Ein Stücklein Brot, und im Becher der Rest liebreich dargeboten, gewinnt dir manchen Gesellen.

Strebe nach einem Heim, darinnen du Herr bist. Es blutet jedem das Herz, der sein Mittagsmahl täglich erbitten muß.

18. Die Verehrung Wodans.

Nicht nur in Asenheim, sondern auch auf Erden genoß Wodan eine hohe Verehrung.

Sein ihm geheiligter Wochentag war bei den Menschen der Wodans- oder Odinstag, den wir heute Mittwoch nennen.

In geweihten Hainen, die kein unberufener Sterblicher ungestraft betreten durfte, brachten ihm die alten Germanen blutige Opfer dar. Um ein schweres Verbrechen zu sühnen, oder um ein besonderes Unheil abzuwenden, fanden zu Ehren des Götterkönigs (so grauenhaft es auch erscheinen mag) sogar Menschenopfer statt. In der Regel waren es gefangene Feinde, erkaufte Sklaven oder verurteilte Verbrecher, die man ihm als Schlachtopfer darbrachte.

Nächst dem Menschenopfer stand das Pferdeopfer am höchsten. Einzelne Rosse, die Wodan geweiht waren, genossen sogar göttliche Verehrung. Ihr Wiehern, das als Weissagung von Glück oder Unglück galt, fand sorgfältige Beachtung. Besonders hielt man darauf, ihre Mähnen zu schmücken, indem Gold, Silber und bunte Bänder hineingeflochten wurden. Als Opfertiere mußten die geheiligten Rosse weiß sein.

War der bestimmte Tag erschienen, an welchem eine Volksgemeinde dem Gott ein Pferdeopfer darbringen wollte, so versammelten sich die eingeladenen Personen in einem geweihten Haine und stellten sich in ernster Stimmung auf. Nachdem man die ausgewählten Rosse herbeigeführt hatte, traten die Priester hinzu und schlachteten die Tiere auf großen Opfersteinen.

Den abgeschnittenen Pferdehäuptern legte man eine große Zauberkraft bei und befestigte sie zu Ehren Wodans an einzelnen Ästen der heiligen Bäume, nachdem man ihre Ober- und Unterkiefer durch eingesteckte Hölzer aufgesperrt hatte. So hingen die Köpfe mit gähnendem Rachen da, um den herbeiziehenden Raben, Odins heiligen Tieren, als willkommene Zehrung zu dienen.

Mit dem frischen Blute der Schlachtopfer, das man in Opferkesseln auffing, wurde die versammelte Opfergemeinde besprengt.

Das gesottene Fleisch der Opfertiere diente den Anwesenden als wohlschmeckende Opferspeise.

In Kesseln, die über dem lodernden Feuer hingen, braute man den Met. Ein Opferpriester aber hatte die Aufgabe, die Trinkgefäße, sowie den ganzen Opferschmaus einzusegnen. Der erste volle Becher galt dem Götterkönig Odin und wurde geleert, indem jedermann des hohen Asen ehrfurchtsvoll gedachte.

Überhaupt betrachteten die Teilnehmer das ganze gemeinschaftliche Opfermahl als ein Bündnis mit Wodan und ebenso als ein Sinnbild unwandelbarer Verbrüderung der Opfergenossen.

B. Thor oder Donar und seine Großtaten.

19. Thor oder Donar im allgemeinen.

Ein weit und breit verehrter Gott war Thor oder Donar, der als ein Sohn Odins galt. Seine Mutter war die Riesentochter Jörd, die Beherrscherin der Erde.

Dieser vielgerühmte Ase, auch der Donnergott genannt, zeichnete sich durch eine sehr kräftige Gestalt aus. Auffallend war an ihm das verworrene, rote Haupthaar und der feuerrote Bart, der selbst in der Dunkelheit leuchtete.

Geriet dieser Gott, der auch den Namen Asathor führte, in Zorn, so sprühten aus seinen Augen niederschmetternde Blitzstrahlen. In den Bewegungen des Körpers zeigte er sich gewöhnlich langsam, plump und ungezwungen; doch besaß er eine bärenhafte Stärke.

Auf einem Wagen, bespannt mit zwei grimmigen Ziegenböcken, die Zahnknisterer und Zahnknirscher hießen, durchzog

er mit Sturmeseile die Lüfte. Dabei schoben die beiden flinken Tiere ihre starken Zahnreihen abwechselnd so übereinander, daß man auf der Erde ein Knirschen und Knistern vernahm. Durch das furchtbare Rollen der Wagenräder entstand der Donner.

Mit der linken Hand lenkte der Gott sein Gespann, während er in der rechten den alles zerschmetternden Hammer führte, der nach jedem Wurf wieder von selbst in seine Hand zurückkehrte.

Vor jener furchtbaren Waffe zitterten die Riesen, mit welchen Thor kämpfte. Wenn er den Hammer gegen einen Felsen schmetterte, so donnerte es.

Diese Waffe, Mjölnir[1]) genannt, war von klugen Zwergen geschmiedet und erregte bei den Asen und Menschenkindern Staunen und Bewunderung.

Außerordentlich wertvoll waren Thors stählerne Handschuhe. Hatte er sie angezogen, so konnte er mit Leichtigkeit den schweren Hammer regieren und ihn in tagelangen Kämpfen auf die Feinde schleudern. Wenngleich bei andauerndem Streit die Waffe glühend wurde, so verbrannte sich der Ase doch nicht die Hand.

Von unendlichem Wert war auch Thors Kraftgürtel. Legte er dieses Kleinod an, so verdoppelte sich seine ohnehin schon große Körperstärke. Auf diese Weise ausgerüstet, ging der Gott aus dem Kampf mit dem stärksten Riesen als Sieger hervor.

Thor galt besonders als Gott des Landmannes. Durch Gewitter reinigte er die schwüle Luft und sandte den lechzenden Fluren erquickenden Regen. Er ließ die Saat wachsen und die Früchte des Feldes gedeihen, damit die Menschen ihre Scheunen reichlich füllen konnten.

---

[1]) Zerschmetterer.

Thors Atem war ein wohltuender Hauch, welcher die Hitze der Sommerzeit in angenehme Kühle verwandelte, so daß der Bauer unbeläſtigt ſeine Feldarbeit ausführen konnte. Oft ſtritt der Aſe mit den grimmen Berg- und Froſtrieſen, welche dem Landmann feindlich geſinnt waren und deſſen fruchtbare Felder in eine troſtloſe Wüſte verwandeln wollten.

Wie ſehr Donar das Wohl der Landleute förderte, geht auch daraus hervor, daß er einſt den ſteinernen Schild eines Rieſen in unzählige kleine Stücke zerſchmetterte. Dieſe ſchenkte er den Bauern mit der Weiſung, ſie als Wetzſteine zu benutzen.

Thors Gehöft in Asgard hieß Thrudheim[1]). Sein Palaſt hatte 540 Stockwerke und war größer als Odins Prachtbau Walhall. Wie bei Wodan die im Kriege gefallenen Helden Aufnahme fanden, ſo kamen nach ihrem Tode alle Landleute, beſonders die vielgeplagten Knechte, die fleißig den Boden bebaut und Ländereien urbar gemacht hatten, nach Thrudheim.

Thors Gemahlin, Sif genannt, war von ſchöner Geſtalt, kam aber der Gattin Odins nicht gleich; ſie genoß indes als eine Erdgöttin hohes Anſehen.

Zu Ehren des Gottes Thor feierten die alten Germanen den Donnerstag, das heißt Donarstag.

Wie den andern Göttern Opferfeuer dargebracht wurden, ſo zündete man auch Thor zu Ehren auf Hügeln und Bergen zu beſtimmten Zeiten mächtige Feuer an und ließ brennende Räder, Feuerräder genannt, in die Täler rollen. Dies geſchah in der Regel am 2. Mai.

---

[1]) Die Heimat der Kraft.

20. Die Wiederbelebung der Böcke durch Thor.

Einst fuhr Thor mit seinem Gespann auf der Erde umher, und der Ase Loki begleitete ihn. Abends, als es dunkelte, kehrten beide in dem Gehöft eines armen Bauern ein.

Der brave Landmann nahm trotz seiner großen Armut die beiden Männer, welche er nicht kannte, gastfreundlich auf und stellte ihnen auch sein Weib, seinen Sohn Thialfi und seine Tochter Röskwa vor. Leider konnte man den Gästen zur Abendmahlzeit keinen Bissen Fleisch vorsetzen.

Da schlachtete Thor seine beiden Böcke, zog ihnen die Haut ab und ließ die zerstückelten Teile der Tiere braten. Alsdann lud er die ganze Bauernfamilie freundlich ein, an dem Abendessen teilzunehmen.

Nachdem die beiden Götter sich gesättigt hatten, begaben sie sich zur Nachtruhe. Thor hatte aber noch vorher die Felle der Böcke neben dem Herde ausgebreitet und seinen Tischgenossen, die noch weiter schmausten, befohlen, alle Knochen unversehrt auf die Tierhäute zu legen.

Alle befolgten dies Gebot; nur Thialfi knackte einen Beinknochen auf und ließ sich das leckere Mark wohlschmecken.

Am andern Morgen standen die beiden Gäste schon frühe auf. Thor ergriff seinen Hammer, weihte mit demselben die Felle und bewirkte auf diese Weise, daß die Knochen der beiden Böcke sich zusammenfügten. Im Augenblick wurden die Tiere lebendig und sprangen rüstig auf, als ob sie nur geschlafen hätten.

Als nun einer der Böcke auf einem Hinterfuß lahmte, merkte Thor, daß bei dem Tiere ein Beinknochen nicht in Ordnung war.

Die Bauersleute aber entsetzten sich vor dem Gast, als sie seine zornigen Mienen sahen. Wie ein Wetterleuchten zuckten Blitze in Thors Augen, und man erwartete nichts Gutes.

Mit Zittern und Beben stürzten die Bauersleute vor ihm auf die Knie, flehten um Verzeihung und boten all ihre Habe zur Sühne an.

Da beruhigte sich Thor und vereinbarte mit den Eltern, daß die beiden Kinder ihm als Dienstleute gehören sollten.

21. Thors Begegnung mit dem Riesen Skrymir.

Thor ließ, als er mit Loki von dem Gehöft weiter wanderte, bei Thialfis Vater seine Böcke zurück. Nach geraumer Zeit kamen die beiden Asen an das Meer, das Midgard von Jötunheim trennt, und fuhren hinüber. Darauf gelangten sie in einen großen Wald, der war so lang, daß sie bis zum späten Abend sein Ende nicht erreichten.

Ihr Begleiter Thialfi, der rüstigste Fußgänger aller Männer, trug Thors Reisetasche, in der sich nur noch wenige Lebensmittel befanden. Das Nachtlager nahmen sie endlich in einer Hütte, deren sonderbarer Eingang ebenso hoch und breit war, als die Herberge selbst. Da ein Wirt nicht erschien, auch kein Vorrat zu finden war, so legten die müden Wanderer sich halbhungrig nieder auf den kahlen Boden.

Um Mitternacht aber entstand ein so gewaltiges Erdbeben, daß die ganze Hütte schwankte. Da sprang der besorgte Thor auf, untersuchte die dunkle Wohnung und fand an der rechten Seite eine Kammer, in welche sich seine Gefährten vor großer Angst zurückgezogen hatten. Er setzte sich voll Mut und Entschlossenheit vor die Tür, um Wache zu halten. Doch das furchtbare Dröhnen und Brausen hörte in der ganzen Nacht nicht auf.

Bei anbrechendem Tage sah Thor unweit der Hütte einen unheimlichen Mann liegen, der war ein Riese und schnarchte während seines Schlafes so gewaltig, daß der ganze Wald erdröhnte.

Da merkte Thor, woher das Erdbeben und entsetzliche Getöse kam. Zornig schnallte er seinen Kraftgürtel um und ergriff voll Ingrimm den Mjölnir, um dem Unhold einen derben Schlag zu geben.

Doch zu derselben Zeit erwachte der Riese, sprang schleunig auf und stellte sich in seiner ungeheuren Größe vor den Gott. Darüber erschrak der Ase so heftig, daß er den Hammer zaghaft sinken ließ und kleinlaut fragte: „Wer bist du?"

Ruhig erwiderte der hoch aufgerichtete Riese: „Ich heiße Skrymir. Nach deinem Namen darf ich dich nicht fragen, denn ich kenne dich; du bist Asathor. Aber wo ist mein Handschuh?"

Da erkannte der Ase, daß die Hütte, in der er mit seinen Genossen genächtigt hatte, der Handschuh des Riesen war. Die Kammer aber, in welche sich seine Gefährten vor Schreck geflüchtet hatten, war nichts anderes als der Däumling des Fausthandschuhs.

Hierauf nahmen Thor und seine Begleiter wie auch der Riese einen Imbiß, um sich zu stärken. Alsdann legte Skrymir den übrig gebliebenen Speisevorrat in ein Bündel, das er fest zuband und auf seinen Rücken warf. Nun wanderten sie miteinander weiter. Skrymir ging voran und nahm so lange Schritte, daß es sehr schwer hielt, ihm zu folgen.

Als die Wanderer den ganzen Tag ohne Rast dahingeschritten waren, gelangten sie am späten Abend zu einer sehr hohen Eiche und wollten dort übernachten. Sich niederlassend, sprach der Riese: „Wenn ihr hungrig seid, so öffnet das Reise-

bündel und bereitet euch ein stärkendes Nachtmahl. Ich will schlafen. Danach streckte er sich auf den grünen Rasen nieder und begann gewaltig zu schnarchen.

Thor und seine beiden Gefährten wollten nun das Bündel öffnen; aber sie konnten die festen Knoten nicht lösen. Da versuchte es der Ase, den Riesen zu erwecken. Als ihm dies aber nicht gelang, nahm er seinen Hammer und versetzte dem schlafenden Unhold einen gewaltigen Schlag aufs Haupt, so daß man glaubte, er werde für immer genug daran haben.

Skrymir öffnete nun die Augen ein wenig und fragte: „Ist mir ein Blatt von der Eiche auf den Kopf gefallen? Wie steht es denn mit euch, habt ihr schon gespeist?“ — Betroffen erwiderte Thor ganz kleinlaut: „Wir wollen eben zur Ruhe gehen.“ Dann begaben sie sich auf einen bequemen Platz unweit der mächtigen Eiche, konnten aber in ihrer großen Aufregung kein Auge zutun.

Gegen Mitternacht lag der Riese in festem Schlaf und schnarchte wieder so gewaltig, daß die Erde erbebte. Vor Wut und Ärger stand Thor auf, nahm seinen Hammer und gab dem Thursen einen so derben Hieb auf den Kopf, daß der Mjölnir sogar in den Schädel Skrymirs eindrang.

Der Unhold öffnete jedoch nur die Augen und fragte: „Ist mir eine Eichel aufs Haupt gefallen? Vielleicht ist es auch schon Zeit zum Aufstehen, und du hast mich geweckt, Thor.“ — Dieser aber erwiderte: „Du kannst ruhig weiter schlafen; denn Mitternacht ist kaum vorüber.“

Als der frühe Morgen anbrach, schnarchte Skrymir abermals entsetzlich. In seinem Grimm legte Thor seinen Wundergürtel an, und gab dem Riesen mit dem Hammer einen so derben Hieb, daß die Waffe bis zum Stil in den Kopf drang.

Da richtete sich der Riese schnell auf und rief: „Auf der Eiche müssen Vögel sitzen, die mich stören. Doch der Morgen graut schon, wir wollen aufbrechen. Ihr habt es nun nicht weit bis zu der Burg Utgard. Ich rate euch aber, wenn ihr schwachen Männer zu Utgard-Loki kommt, so benehmt euch sehr bescheiden; denn die Hofleute jenes Königs würden von solchen Burschen, wie ihr seid, keine stolzen Worte dulden." Nach diesen spöttischen Reden nahm Skrymir Abschied von den Wanderern und sagte zum Schlusse: „Mein Weg führt nordwärts." Nach diesen Worten schritt er wie mit Siebenmeilenstiefeln von dannen.

22. Thors Besuch bei Utgard-Loki.

Thor trat mit seinen beiden Gefährten, Loki und Thialfi, die Weiterreise an. Gegen Mittag gelangten sie zu der festen Königsburg Utgard, deren hohe Tore mit starken Eisengittern versehen waren und sich mit Anwendung der größten Gewalt von den Fremden nicht öffnen ließen.

Da zwängten sie sich zwischen den Eisenstäben hindurch und gelangten auf solche Weise in den geräumigen Vorhof. Bedächtig schritten sie der hohen Halle zu, die offen stand. Dort saßen viele Riesen auf plumpen Bänken um den stolzen Utgard-Loki. Die Fremden erschraken vor den ungeheuren Gestalten und grüßten höflich den finsterblickenden König.

Dieser sah höhnisch auf sie herab, zeigte seine großen Zähne und sprach: „Irre ich nicht, so ist jener kleine Bursche dort Asathor. Vielleicht seid ihr schwachen Ankömmlinge aber kräftiger, als ihr scheint. Zeigt daher, worin ihr Geschick besitzt; denn ich bin gewohnt, meine Gäste nach ihren Kräften und Tugenden zu schätzen. Wenn ihr den Mut habt, euch mit meinen Leuten im Wettspiel zu messen, so habe ich nichts dagegen."

Asa-Loki, der zuletzt in die Halle getreten war, antwortete: „Meine Kunst besteht darin, daß ich mehr essen kann als jeder andere." Utgard-Loki ließ nun einen, der Logi hieß, vortreten.

Alsdann wurde in der Halle ein großer Trog mit Fleisch niedergesetzt, worauf sich Loki an das eine und Logi an das andere Ende dieses Behälters setzte. Jeder von ihnen verzehrte in kurzer Zeit die ihm nahe liegende Hälfte des Vorrats. Während Loki aber nur das Fleisch von den Knochen aß, verspeiste Logi außer dem Fleisch auch noch sämtliche Knochen, und zum Schluß verschlang er sogar den Fleischtrog.

Nach dem allgemeinen Urteil hatte also Asa-Loki die Wette verloren. Doch Utgard-Loki bewunderte trotzdem seine große Fähigkeit im Essen und unterließ nicht, ihm seine Anerkennung zu zollen.

Da trat Thialfi hervor und sagte: „Ich getraue mir, mit jedem um die Wette zu laufen." — Nun begab man sich aufs Feld, wo eine vorzügliche Rennbahn abgesteckt war. Darauf forderte der Riesenkönig einen seiner Jünglinge namens Hugi auf, sich mit Thialfi im Wettlauf zu messen. Der Lauf begann, und in der festgesetzten Zeit erreichte Hugi zuerst das Ziel; doch war Thialfi nicht weit hinter ihm.

Als man zum zweiten Male lief, blieb Thialfi schon um einen Pfeilschuß zurück; beim dritten Versuch kam er nur bis zur Mitte der Bahn, als Hugi bereits am Ende derselben war. Trotzdem Thialfi die Wette verloren hatte, erkannte der Riesenkönig doch seine Leistung an, indem er sagte: „Noch nie ist ein schnellerer Läufer nach Jötunheim gekommen, als du."

Nun fragte Utgard-Loki den Asathor, was er wohl leisten könne. Dieser antwortete: „Ich will es mit jedem im Trinken aufnehmen."

Da ließ der König das gewöhnlich von seinen Hofleuten

benutzte Horn bis zum Rande füllen und sprach: „Ein guter Trinker leert dies Gefäß mit einem Zuge. Mancher trinkt es, indem er zweimal ansetzt, aus. Niemand von meinen Leuten ist aber ein so schlechter Trinker, daß er es nicht beim dritten Zuge völlig leerte."

Thor betrachtete das Horn, und es schien ihm nicht übermäßig groß zu sein, obgleich es eine ungewöhnliche Länge hatte. Da er gerade großen Durst verspürte, so tat er einen gewaltigen Zug und glaubte, es müsse geleert sein. Doch das Getränk stand noch so weit im Horn, wie die Lippen gereicht hatten. Thor versuchte es, den Rest zu leeren; doch diesmal war nur so viel Abgang, daß man das Horn in der Hand tragen konnte, ohne etwas zu verschütten.

Als die Riesen nun über Thors Unvermögen spotteten, da setzte dieser das Horn zum dritten Male an den Mund und trank aus Leibeskräften; doch blieb es noch fast voll. Da gab er das Gefäß zurück und erklärte ärgerlich, er wolle nicht weiter trinken. Der Riesenkönig aber sprach: „Nun sehe ich, daß deine Macht nicht so groß ist, als wir dachten. Doch vielleicht kannst du in andern Dingen etwas leisten."

Thor erwiderte: „Nun, so stelle mir eine Aufgabe." Utgard-Loki sagte: „Manche Burschen machen sich oft den Spaß, meine graue Katze von der Erde zu heben. Versuche es auch einmal mit diesem Knabenspiel."

Wenngleich der Gott solches für unwürdig hielt, ergriff er doch die Katze mitten unter dem Leib und begann zu heben. Das Tier krümmte immer mehr den Rücken und blieb mit allen vier Pfoten auf dem Boden stehen, hob aber endlich einen Fuß etwas in die Höhe. Weiter brachte Thor es nicht bei diesem Versuch, und der Riesenkönig sagte spöttisch: „Ich dachte es wohl, daß die Katze für einen so kleinen Mann wie du zu groß sein würde."

Doch Thor geriet in Zorn und rief: „Mit jedem von euch will ich es im Zweikampfe aufnehmen. Trete heran, wer es wagt, mit mir zu ringen.“ Der König aber erwiderte: „Solch ein Kinderspiel darf ich meinen Hofleuten nicht anbieten. Hier ist aber meine alte Amme Elli. Sie hat schon stärkere Männer als solche von deiner Körperkraft niedergeworfen.“

Thor bezwang seinen Stolz und griff das Riesenweib mit starker Faust an. Je mehr er sich aber anstrengte, desto unbeweglicher stand die Alte auf ihrem Platze. Ja, sie stellte ihm sogar ein Bein, daß er auf das Knie niedersank.

Nun sah Asa-Thor ein, daß er hier keine Lorbeeren ernten könne, und nahm sich vor, am andern Morgen unbemerkt von dannen zu ziehen. Als der König dies gewahrte, nötigte er die Gäste noch zu einem reichen Frühstück und geleitete sie darauf zum Tore hinaus. Dann sprach er: „Seid ihr mit dem Ausfall eurer Reise zufrieden?“ Thor erwiderte: „Wir haben hier wenig Ehre gewonnen, und ich verdenke es dir nicht, daß du mich für einen unbedeutenden Mann hältst.“

Da schloß Utgard-Loki sorgsam das Gitter und sprach: „Jetzt, da du draußen bist, will ich dir die Erklärung geben. Es ist alles mit Zauberkünsten zugegangen. Zuerst begegnete ich euch im Walde und nannte mich Skrymir. Euer Bündel verschmiedete ich mit Eisenbändern. Dreimal schlugst du auf mein Haupt mit deinem furchtbaren Hammer, und du hättest mich erschlagen, wenn ich dir nicht jedesmal einen Felsen vorgehalten hätte. Siehe dort in der Ferne jene drei viereckigen Täler, es sind die Löcher, die dein Hammer eingehauen hat. Asa-Loki versteht sich auch auf das Essen ebensogut als irgend einer; allein Logi, mit dem er wetteiferte, war ein verheerendes Feuer, das sogar die Metalle verzehrt.

„Thialfi ist ein großer Meister im Wettlauf; doch Hugi,

sein Gegner, war mein eigener Gedanke, der blitzschnell ist. — Du Asa-Thor hast im Trinken etwas Außerordentliches geleistet; denn das Trinkhorn stand mit seinem äußersten Ende im Meer. Ein großes Glück war es für uns, daß du die Katze nicht aufheben konntest; denn es war die schreckliche Midgardschlange, welche ich in diese Gestalt verzaubert hatte.

„Meine Amme Elli konntest du nicht überwinden; denn sie ist das Alter, welches zuletzt jeden niederdrückt."

Als Thor solche Rede vernahm und erfuhr, wie man ihn schmählich betrogen hatte, ergrimmte er und griff nach seinem Hammer, um Utgard-Loki zu zerschmettern. Dieser war aber bereits verschwunden und mit ihm die ganze Burg. Der Gott stand nun mit seinen Genossen auf einer flachen, kahlen Ebene. Sie wanderten von dannen und erreichten wieder die Hütte, wo die Eltern von Thialfi und Röskwa wohnten.

Da der eine Bock, der vordem hinkte, inzwischen geheilt war, so bespannte man den Wagen mit beiden Tieren, und Thor fuhr mit seinen Gefährten unter Donner und Blitz zurück nach Asgard.

23. Thors Fahrt nach Geirrödsgard.

In Jötunheim lebte ein gefürchteter Riese namens Geirröd. Seine Burg Geirrödsgard lag auf einem Hochland und war rings von hohen Felsenklippen und Urwäldern umgeben. Ein Gießbach rauschte in der Nähe. Hier wohnte der Riese mit seinen beiden Töchtern, Gialp und Greip.

Alle drei waren Feinde der Götter und Menschen, und die Gastfreundschaft achteten sie nicht; denn was anderen wehe tat, erfreute ihre Herzen. Besonders liebte es Geirröd, auf müde Wanderer, die des Weges kamen, glühende Speere zu

werfen. Gialp ließ oft Wolkenbrüche entstehen, die des Landmanns grünende Felder vernichteten. Greip aber stieg aufwärts und ließ Stürme dahintoben, daß die Eschen entwurzelt und Wohnhäuser umgeworfen wurden.

Einst sprach Loki: „Weit bin ich gewesen und kenne die Welten; doch Geirrödsgard und seine Bewohner sind mir noch unbekannt. Es erfaßt mich die Lust hinüberzufahren, um zu sehen, was man dort treibt." Darauf lieh er sich von Frigg das Falkenkleid und flog zur Kurzweil nach Jötunheim. In der Gestalt eines Falken erreichte er das Gehöft des Thursen Geirröd, setzte sich auf eine hohe Mauer, drehte den Kopf nach rechts und links und schaute neugierig nach dem alten Riesen.

Sobald dieser den seltsamen Vogel sah, sprach er zu seinem Diener: „Fange mir ihn ein!" — Wenngleich Loki den Befehl hörte, dachte er doch: „Ehe der Mann die Leiter an der Mauer erstiegen hat, verfließt noch viel Zeit, und wenn er mir endlich nahe ist, erhebe ich schnell die Schwingen und entfliehe ganz leicht."

Als der Diener dem Vogel nahe war, da spreizte dieser die Flügel, um zu enteilen. Aber, o weh! seine Füße klebten an der Mauer, und er wurde mit Leichtigkeit gefangen.

Geirröd, als er den sonderbaren Vogel in der Nähe betrachtete, sprach: „Das ist kein gewöhnlicher Falke. Hier geht ein Betrug vor. Sprich," sagte er, „wer bist du Gefangener, und wo ist deine Heimat?" Da Loki jedoch in seiner Vogelgestalt schwieg und so tat, als verstände er die Frage nicht, so sperrte man ihn in einen Käfig. Hier mußte er drei Monate lang hungern und verlor dabei allen Mut.

Endlich wurde er wieder vor Geirröd gebracht und sprach jetzt: „Ich bin Loki und bitte dich um meine Freiheit." —

„Dein Wunsch soll dir gewährt werden," entgegnete der Thurse; „aber gelobe mir zuvor mit einem Eide, daß du unsern Peiniger, den Thor, auf mein Gehöft bringst. Doch muß er ohne Waffen erscheinen, wie man es von einem Gaste gewohnt ist. Versprichst du mir solches nicht, so bist du des Todes."

Da leistete Loki den verlangten Schwur; aber es ward ihm bange, wie er den Eid halten sollte. — Darauf schob Geirröd den Riegel des Käfigs zurück. Loki aber erhob die Schwingen und flog wieder zu den Asen nach Asgard. Hier schlüpfte er aus dem Falkengewande, und sobald er von seiner Gefangenschaft und der Hungerkur erzählte, da lachten die Götter. Doch als er ihnen auch mitteilte, welchen Eid er habe leisten müssen, da wurden sie bestürzt.

Thor zeigte sich jedoch im Bewußtsein seiner Stärke bereit, die abenteuerliche Fahrt nach Jötunheim zu unternehmen, und so zog er denn ohne Waffen mit Loki von dannen.

Beide gelangten in einen dunkeln Urwald, wo es weder Weg, noch Steg gab, und wo man keine Stimme vernahm. Doch endlich trafen sie die Riesin Gridh, die Hüterin des Waldes. Sie sprach: „Gras und Gestrüpp wächst hier überall, was, o Götter, führt euch in diese Einsamkeit?"

Thor erwiderte: „Gegebene Eide wollen wir lösen; zu Gast bin ich geladen nach Geirrödsgard."

Da gewährte die gastfreundliche Riesin ihm Herberge und erzählte viel von der Tücke und Schlauheit des Thursen Geirröd. Außerdem überreichte sie dem Gotte ihren Stärkegürtel und sprach: „Er mehrt deine Kraft gegen des Riesen Macht." Ebenso gab sie ihm ihren Wegstab mit den Worten: „Säume nicht, ihn in der Not zu gebrauchen, um so mehr, als du deine eigenen Waffen nicht mitgenommen hast." Endlich erhielt er auch zwei Eisenhandschuhe.

Thor sprach seinen Dank aus, und beim nächsten Morgengrauen setzte er mit Loki die Reise fort.

Als sie mit Mühe die Gehänge der Klippen erklommen, da stürzte ein reißender Wildbach hernieder und bedrohte die Götter; denn die Flut stieg immer höher. Thor aber legte Gridhs Stärkegürtel an und stützte sich auf den Wegstab der Riesin. Darauf watete er weiter im tiefsten Wasser, während Loki sich an einem Zipfel des Stärkegürtels festhielt.

Doch die Flut staute sich allmählich so an, daß die Wogen schäumend über die Schultern der Götter hinwegschossen. Thor stemmte nun Gridhs Stab auf den festen Boden des wilden Stromes und blickte aufwärts zur Bergesspitze. Da gewahrte er Gialp, das schreckliche Meerweib. Sie hatte sich quer über den Fluß gelehnt und verursachte die ungeheure Stauung des Wassers. — Thor aber packte mit seinen Händen rollende Steine und schleuderte sie nach der Riesentochter, daß sie ihr Leben aufgab. Der Strom floß indes sanfter dahin, und Thor gelangte mit Loki ans jenseitige Ufer; an einem Strauche, der dort stand, klommen beide mühsam empor und gelangten endlich ins trockene Gebiet des Waldes.

Nun überschritten die Götter die Gehänge der Klippen und kamen endlich nach mühsamer Wanderschaft zu Geirröds Gehöft. Dort standen hohe Häuser mit weiten Räumen. Diener eilten herbei und öffneten den beiden Asen die Türen. Als Thor in eine hohe Halle trat, staunte er, daß darin alles öde und leer war. Es fehlte an Sesseln und Decken; auch mangelte es an Harnischen und Helmen. Leer standen die Säulen und Wände, und oben erblickte man das Sparrenwerk des hohen Daches.

Inmitten des geräumigen Saales aber befand sich ein Stuhl, auf den der müde Wanderer Thor sich setzte, um zu rasten. Doch sofort wankte und schwankte der Sitz, hob sich

in die Luft und sank wieder abwärts. Hin und her tanzte der Stuhl mit dem Gotte und hob sich gegen die Decke, so daß der Ase befürchten mußte, erdrückt zu werden. — Da stemmte er Gridhs Wegstab gegen das Sparrenwerk und drückte den sonderbaren Stuhl mit Gewalt zu Boden. Darauf stieg er von dem Sitz und gewahrte, daß die Riesentochter Greip mit zerbrochenem Rücken und mit geknickten Beinen unter dem Gesäß lag; denn sie war es gewesen, die den Asen emporgehoben hatte.

Geirröd aber trat hinzu und sprach: „Vernichtet sind meine beiden Töchter, nun stehe ich allein da; doch ich beuge mich nicht. Kommt nun in den Saal, daß wir unsere Kräfte messen."

Die Asen folgten bereitwillig und erblickten zwei Reihen von Säulen, zwischen denen Flammen züngelten. Drei Speere glühten in dem Feuer. Geirröd ergriff einen derselben mit der Zange und schleuderte ihn zornig nach Thors Haupt, daß die hellen Funken sprühten.

Der Ase, der aus Vorsicht Gridhs Handschuhe angezogen hatte, fing den gefährlichen Speer in der Luft auf und schleuderte ihn wuchtig zurück. Wenngleich der Riese hinter eine starke Eisensäule geflüchtet war, half ihm dies doch nichts; denn der glühende Speer drang durch die Säule in Geirröds Brust und Herz. Ja das Eisen schoß sogar durch die starke Wand der Halle und spaltete die mächtigen Grundmauern von Geirrödsgard.

Es ächzte und krächzte der Boden, und die Erde erbebte. Vernichtet war die ganze Riesenfamilie, und sieggekrönt kehrte Asa-Thor heim nach Asgard.

24. Thor und der Riese Hrungnir.

Einst legte Odin seinen Waffenschmuck an, schwang sich auf den Hengst Sleipnir und ritt ins Weite. Da kam er nach

Jötunheim, wo der Riese Hrungnir wohnte. — Als dieser den herrlichen Mann erblickte, der, geschmückt mit dem strahlenden Goldhelm, durch Luft und Wolken angesprengt kam, pries er das prächtige, weiße Roß. In seinem Stolz rief Odin: „Nirgend ist ein so wertvolles Pferd zu finden, am allerwenigsten in Jötunheim."

Hrungnir aber fühlte sich durch solche Worte verletzt und erwiderte: „Deinen Hengst will ich keineswegs verachten; aber mein tadelloser Gullfaxi[1]) macht weitere Sprünge. Dabei schwang er sich auf sein edles Roß und beide Reiter jagten mit verhängten Zügeln um die Wette dahin.

Obgleich Odin einen bedeutenden Vorsprung gewann, ritt der Riese doch in seinem Eifer hinter ihm her und bemerkte endlich, als Odin Halt machte, daß sie bereits in Asgard angelangt waren. Der Äse lud jetzt den Riesen gastfreundlich ein, in Walhall an einem Trunke teilzunehmen.

Hrungnir folgte der Einladung, und beide traten in die prächtige Halle ein. Thor war um jene Zeit nicht anwesend; denn er befand sich auf einer Ostfahrt, um gegen die Riesen zu kämpfen.

Die anmutige Göttin Freyja füllte die beiden großen Trinkhörner, aus welchen Donar zu trinken pflegte, mit kräftigem Äl[2]), um sie dem Gaste darzubieten.

Gierig griff Hrungnir nach beiden Gefäßen und trank daraus. Doch wirkte das Getränk derartig auf ihn ein, daß er berauscht wurde und zu prahlen anfing. Ja, er drohte sogar, alle Äsen zu töten und Asgard ins Meer zu versenken. Nur die schönen Göttinnen Freyja und Sif wollte er leben lassen, um sie als seine Frauen nach Jötunheim zu führen.

[1]) Goldmähne. [2]) Met.

Als Freyja ihm nochmals einschenkte, drohte er, den Göttern allen Met austrinken zu wollen.

Bei solchem Übermut des Riesen gerieten die Götter in Zorn und riefen nach dem abwesenden Thor. Kaum war dies geschehen, so trat der Donnergott in die Halle, schwang zornig den Hammer und rief: „Seit wann ist es Sitte, daß ein ungeschlachter Riese bei den Göttern in Walhall weilt und von Freyja bedient wird? Das soll den Unhold bald gereuen."

Hrungnir, der vor Schreck nüchtern wurde, antwortete kleinmütig: „Odin hat mich gastfreundlich zu sich eingeladen, und ich stehe in seinem Frieden. Übel würde es dir anstehen, mich hier, wo ich ohne Waffen erschienen bin, zu erschlagen. Mehr Ehre würde es dir bringen, mit mir auf der Grenze zwischen Asgard und Jötunheim einen Zweikampf aufzunehmen. Bin ich mit meinem Schilde und Schleifstein bewaffnet, dann will ich dir gern entgegentreten."

Zum ersten Mal wurde Thor zu einem Zweikampf herausgefordert, und er sprach: „Wohlan es sei, wie du wünschest."

Darauf bestieg Hrungnir sein Roß und eilte schnellen Rittes nach Jötunheim zurück. Als er dort eintraf und den Riesen sein Abenteuer mitteilte, gerieten alle in große Aufregung. Wohl wußten sie, daß Hrungnir der stärkste unter ihnen war; doch wenn er unterliegen müßte, könnten die andern auch leicht ihren Untergang finden. Sie beeilten sich daher, Vorkehrungen zu treffen. — Auf der Grenze, wo der Kampf stattfinden sollte, bauten sie einen Mann aus Lehm, drei Rasten breit und neun Rasten hoch, und sie nannten ihn Möckurkalfi. Doch konnte niemand ein Herz finden, das für dieses Ungeheuer paßte. Endlich wählte man nach langem Suchen das Herz einer Stute und setzte es ihm in die Brust. Trotzdem aber zeigte sich der Lehmriese sehr ängstlich, als Thor ankam.

Hrungnirs Herz war ganz anderer Art; denn es bestand aus hartem Stein und hatte drei scharfe Ecken. Außerdem besaß dieser Riese ein Haupt von Stein. Auch sein breiter Schild, den er vor sich hielt, war steinern. Auf der Achsel trug er einen großen Schleifstein. Sein Antlitz aber brannte vor Grimm.

Thor fuhr nach dem Riesenlande, begleitet von Thialfi, der voraus zu Hrungnir eilte und zu ihm sagte: „Du bist schlecht geschützt mit deinem vorgehaltenen Schilde; denn Thor ist in die Erde gefahren und wird dich von unten heftig angreifen."

Hrungnir ließ sich durch diese Rede täuschen und stieg auf seinen Schild, den er zu Boden warf. Den gewaltigen Schleifstein aber faßte er mit beiden Händen.

Bald darauf blitzte und donnerte es in den Lüften, und Thor kam in seinem Asenzorn herbei. Während er den Hammer nach dem Riesen schleuderte, warf dieser den Schleifstein nach dem Gotte. Beide Waffen begegneten sich in der Luft und prallten unter furchtbarem Krachen aneinander. Wenngleich der Schleifstein in zwei Hälften zersprang, blieb Thors Hammer doch unbeschädigt und flog gegen den steinernen Schädel des Riesen, daß derselbe in hundert Stücke zerschmetterte.

Unterdes war der mutige Thialfi dem Lehmriesen heftig zu Leibe gegangen und hatte das zitternde Ungetüm überwunden.

Von dem zersprungenen Schleifstein Hrungnirs war aber ein großer Splitter in Thors Haupt gedrungen, so daß der Ase zur Erde stürzte.

Hrungnir, der tot niedergefallen war, lag so auf dem Boden, daß sich eines seiner ungeheuren Beine über dem Halse Thors befand. Vergebens bemühte sich Thialfi, das schwere Bein abzuheben; denn ihm versagten die Kräfte. Er rief daher

alle himmlischen Asen zur Hilfe herbei; aber auch ihre vereinte Macht reichte nicht aus, dies Vorhaben auszuführen.

Da erschien endlich Magni, Thors Sohn, und obgleich dieser erst drei Jahr alt war, warf er doch das Bein des Riesen auf die Seite. — „Ewig schade ist es," rief er aus, „daß ich nicht früher da war; mit der bloßen Faust hätte ich den Riesen niedergestreckt."

Thor aber freute sich seines starken Sohnes und sprach: „Du wirst noch einst ein großer Mann werden." Zum Dank schenkte er ihm Hrungnirs wertvolles Roß, den edlen Gullfaxi.

Nun zog der Ase wieder heim; doch der Splitter des Schleifsteins steckte noch tief in seinem Haupte. Unterwegs traf er jedoch das Zauberweib Groa, die Gattin Örwandils des Kecken. Als er ihr sein Leid klagte, sang sie kräftige Zauberlieder, und der Steinsplitter wurde immer loser.

Nun schöpfte Thor Hoffnung, und um der freundlichen Groa etwas Angenehmes zu sagen, sprach er: „Vor kurzem traf ich deinen braven Gatten; er ist wohlauf und wird bald glücklich zurückkehren. Auf meiner Reise nach Osten begegnete ich ihm am Strom Eliwagar, den er nicht überschreiten konnte. Doch in einem Korbe trug ich ihn auf meinem Rücken über das Gewässer. Leider war er unvorsichtig und steckte eine Zehe aus dem Korbe, die ihm bei der grimmigen Kälte erfror. Ich brach dieses Glied ab und warf es gen Himmel, wo es jetzt als ein herrlicher Stern glänzt, den man Örwandils Zehe nennt.

Bei dieser Erzählung geriet Groa in so große Freude, daß sie aufhörte ihre Zauberlieder zu singen. Dies hatte zur Folge, daß die Steinscherbe, welche sich bis dahin bewegte, stillstand und nicht mehr aufs neue zu lockern war. Also mußte Thor den Steinsplitter zeitlebens in seinem Haupte tragen.

25. Thor bei Ögir und Ymir.

Der berühmte Riese Ögir, welcher auf einem herrlichen Eiland wohnte, stand mit den Asen in Gastfreundschaft. Als er einst nach Asgard kam, wurde er dort glanzvoll empfangen. Alle Götter und Göttinnen fanden sich ein und boten dem Gast einen Ehrenplatz neben Bragi, dem Gott der Rede und des Gesanges. Dieser erzählte ihm mancherlei Geheimnisse von den Göttern, und Ögir lauschte mit Wohlgefallen auf alles, was er vernahm.

Beim Abschied sprach der Riese: „Wenn über drei Monate der Lein eingeheimst wird, werde ich alle Asen und Asinnen bei mir erwarten, und wir wollen dann zusammen das schöne Erntefest feiern."

Nicht lange danach begaben sich die himmlischen Götter auf die Jagd, erbeuteten Bären und Eber und bereiteten sich ein schmackhaftes Essen. Während sie schmausten, mangelte es ihnen an einem kräftigen Trunk. Da man aber von Ögirs Eiland nicht zu fern war, sprachen sie: „Wie gern möchten wir bei dem Riesen wohlschmeckendes Äl schlürfen, das sich von selber aufträgt. Noch ist die Zeit fern, wann der Lein reift, daß wir zu ihm ziehen, um in seiner Halle zu zechen. Ob Ögir uns aber heute schon gastfreundlich gesinnt ist, wissen wir nicht."

Darauf rüttelten sie die Zauberstäbe und untersuchten das Blut, das beim Opfer floß. Doch Stäbe und Blut gaben Kunde, daß in Ögirs Halle keine wirtliche Aufnahme zu erwarten sei.

Inzwischen war Thor zu dem Riesen geeilt und fand in dessen ganzer Behausung nichts, was auf einen gastlichen Empfang hindeutete. Am felsigen Ufer erblickte der Ase den

alten Ögir und sprach zu ihm: „Rüste dich, du Träumer, und bereite den labenden Trank; zu Gaste melde ich dir die Götter an."

Ögir antwortete: „Das Bier will ich euch gern brauen; doch bringe mir dazu den Braukessel her, den mir der tückische Riese Ymir entwendet hat."

Da machte sich Thor auf, um zu jenem Riesen zu gelangen, der nordwärts in einem einsamen Hause wohnte, dessen Türen acht Manneshöhen maßen. Im Saale standen viele Säulen, über welchen Querbalken lagen. Darüber sah man die Dachstützen. Auf den Balken befanden sich große, blinkende Kessel, die Ymir sämtlich geraubt hatte.

Als Thor in das Haus dieses Riesen trat, sah er ein altes Thursenweib, das hatte neunhundert wackelnde Häupter. Es war die Ahnfrau des Riesengeschlechts. Sie schritt hin und her, und mit grämlichem Blick grinste sie den Asen an.

Doch vom Herde erhob sich ein anderes weibliches Wesen; das war eine liebliche Frau, die den Fremdling lächelnd begrüßte und ihm schnell entgegenging. Goldig erschien ihr lockiges Haar, und ihre Augenbrauen zeigten eine weiße Farbe. Es war Frille, die freundliche Gattin des Riesen. — „Weh dir Armen," sprach sie, „daß du hierher verirrtest. Nimm, was ich dir bringe, einen Kelch mit weißschäumendem Bier."

Da vernahm man die dröhnenden Schritte Ymirs, der von der Jagd heimkehrte. Bei jedem seiner Tritte erbebte der Boden, und die starken Wände der Halle erzitterten. Es war, als vernähme man das unheimliche Getöse von Felsen, die vom Berge herabstürzen. Dann wieder hörte es sich an, als ob das Grollen des Donners immer näher käme. So unheimlich wirkte das Dahinschreiten des Riesen, daß selbst der starke Ase Thor erbleichte.

Endlich riß Ymir die große Tür des Hauses auf, und sein Atem drang wie ein Sturmwind in die Halle. Schrecklich anzuschauen war seine Gestalt. Eiszapfen hingen an seinem langen Barte, der wie ein Wald das Kinn umrahmte. Finster und mürrisch war sein Blick; denn auf der Jagd hatte er nichts erbeutet. Nun war er müde und hungrig.

Die Schwelle betretend, witterte er sofort den Gast. Sein scharfer, spähender Blick richtete sich auf eine Säule, daß sie barst und samt Balken und Kesseln niederstürzte.

Spottend sprach dabei der Riese: „Ei sieh, hinter der Säule versteckt steht mir ein Freund oder Feind, wer kann es wissen? Der kleine Bursche hat Angst. O, laß ab vom Bangen! Du sollst heute mit mir speisen, und morgen ziehst du deine Straße weiter." Darauf befahl er, drei fette Stiere zu braten, und die geschäftige Frille richtete das Mahl zu.

Bei Tische sagte der Riese: „Lange hast du gehungert, du lungernder Bursche; denn dein Appetit ist nicht gering. Den Vorrat meines Hauses schonst du nicht, während ich noch den Braten schlinge und würge, hast du bereits ein ganzes Rind verzehrt und greifst schon nach dem zweiten. Doch morgen will ich durch Fischfang neue Kost besorgen." — Thor aber sprach: „Ich fahre mit aufs Meer."

Nachdem sie endlich gespeist hatten, war es Abend, und beide legten sich nieder und schliefen zur Nachtzeit. Als der Riese sich in der Frühe rüstete, um in die See zu stechen, stand Thor bereits am Schiffe und sagte: „Ich helfe dir fischen, wo finde ich den Köder?" — Ymir lachte und erwiderte: „Ich werde von dir wenig Hilfe haben, da du so klein und jung bist. Es wird dich frieren; denn der Wind weht draußen kalt. Du armer Bursche wirst es nicht aushalten, so lange auf dem Meer zu bleiben, wie ich es gewohnt bin."

Thor entgegnete aber, der Riese möge trotzdem nur mit ihm hinausfahren; denn man werde ja sehen, wer von beiden zuerst auf die Rückfahrt dringen würde.

„Willst du, schwacher Wicht, durchaus die gefahrvolle Meerfahrt mitmachen," sprach Ymir, „so suche dir vorher einen Köder im Walde." — Da eilte Thor in das Gehölz, wo er eine große Herde Rinder fand, die dem Riesen gehörte. Er ergriff den größten Stier, riß ihm das Haupt ab und brachte es eilig nach dem Fischerkahn.

Als Ymir solches gewahrte, dachte er: „Fürwahr, der Kleine wird mir bedenklich; denn dem stärksten meiner Stiere, dem Himmelsstürmer, hat er das Haupt vom Rumpfe gerissen."

Hierauf stiegen beide in den Kahn und fingen an zu rudern. Vorne saß Thor und hinten Ymir. Sehr schnell schoß das Schiff dahin, und nicht lange dauerte es, so sagte Ymir: „Wir sind nun an dem Orte, wo ich gewohnt bin, die Angel auszuwerfen; denn Fische gibt es hier genug."

Doch Thor rief: „Noch ist an keine Rast zu denken," und dabei ruderte er rüstig weiter.

Bald darauf aber sagte Ymir in barschem Tone: „Jetzt halte ein, du verwegener Bursche; denn nun sind wir so weit gekommen, wo im Meer die gefährliche Midgardschlange liegt."

Da ließ Thor die kräftigen Ruder sinken, und Ymir warf die Angel aus. Er fing in kurzer Zeit zwei Walfische, die er an Bord zog und sie aufs Deck warf. Dabei blickte er den Gefährten hämisch an, als wollte er sagen: „Solche Kraft traut sich kein anderer zu."

Thor aber steckte den Ochsenkopf an seine Angel und warf sie über Bord. Da schnappte die Midgardschlange nach dem Köder, und die Angel haftete dem grimmigen Wurm im Gaumen.

Nun zuckte die Schlange so stark, daß Thor durch den Ruck des Fangseils auf die Knie geworfen wurde und die Fäuste gegen den Schiffsrand stemmen mußte. In seinem Götterzorn durchstieß er mit beiden Füßen den Boden des Schiffes und stellte sich fest auf den Meeresgrund hin. Dann hob er seine Schultern, wie auch das Haupt hoch empor und zog das zischende Tier aus dem tiefen Wasser zum Licht. Mit entsetzlichem Grimm stierten sich der Ase und die Schlange an.

Da griff Thor nach seinem Hammer, um das Haupt des Untiers zu zerschmettern. Doch Ymir, der vor Schrecken erbleichte, als er die Midgardschlange sah, sprang herbei und zerschnitt mit dem Messer das Fangseil. Darauf sank die Schlange wieder in die See zurück, so daß die Wogen ächzten, die Felsen krachten und die Erde erbebte. Thor aber warf dem Ungeheuer seinen Hammer nach; doch machtlos kehrte die Waffe von der Oberfläche des Meeres wieder zurück. Dem Riesen aber versetzte der Gott einen so gewaltigen Faustschlag, daß er kopfüber ins Wasser stürzte.

Als Ymir sich von diesem unfreiwilligen Bade erholt hatte, sprach er ganz kleinlaut zu Thor: „Hast du Lust, mir behilflich zu sein, so ziehe entweder das Schiff ans Ufer oder trage die Walfische nach Hause.“ — Der Ase aber übernahm beide Arbeiten; er hob das Schiff, ohne das Wasser aus demselben zu schöpfen, auf seine Schulter und trug es samt dem Schiffsgerät und den Walfischen nach Ymirs Wohnung. Nun verlangte er aber auch von dem Riesen den Braukessel Ögirs zum Fischerlohn.

Doch Ymir sprach: „Der Kessel gebührt nur einem Manne, der so stark ist, daß er meinen Trinkbecher zerbrechen kann.“ — Da schleuderte Thor den Kelch, den ihm der Riese darbot, mit solcher Kraft gegen eine Steinsäule des Saales, daß er mitten hindurchfuhr; aber das Gefäß blieb ganz.

Darauf flüsterte die freundliche Frille dem Asen ins Ohr: „Wirf den Becher an Ymirs Haupt, das härter ist als Stein.“ Als Thor diesen Rat befolgte, zersprang der Kelch in viele Stücke.

„Jetzt habe ich alle Lebenslust verloren,“ sprach hierauf der Riese, „da mir der Trinkbecher vor den Füßen liegt. Nimm jetzt auch den Kessel, wenn du ihn tragen kannst.“

Da hob Thor das ungewöhnlich große Braugefäß auf sein Haupt, wenngleich ihm die Kesselringe bis zu den Knöcheln herabhingen. Vor der Tür wurde der Kessel auf Thors Wagen geladen, und nun brachte man ihn zum Riesen Ögir.

Dieser braute darauf das Bier, und die Götter erschienen zum fröhlichen Trinkgelage.

26. Die Heimholung des Hammers.

Einst erwachte Thor aus süßem Schlummer, und sich vom Lager erhebend, erschrak er; denn sein Hammer war verschwunden. Suchend nach der geliebten Waffe, schüttelte er ingrimmig sein Haupt, daß der feuerrote Bart sich hin und her schwang. Dabei rollten die zornsprühenden Augen des Gottes gleich zwei Feuern; aber umsonst war all sein Umherspähen. — In großer Besorgnis rief er Loki herbei und teilte ihm das Entsetzliche mit. „Wer hat das kostbare Kleinod gestohlen?“ riefen beide. Schnell eilten sie zu der Göttin Freyja, und Thor sprach zu ihr: „Willst du uns nicht dein Falkenkleid leihen, daß wir ausschauen können, um den verlorenen Hammer wieder zu gewinnen?“

„Wäre mein Gewand auch von Silber und Gold, ich gäbe es dir bei deinem großen Verlust gern,“ erwiderte die Göttin. — Da legte Loki das Federhemd an, und in Falkengestalt eilte er in sausendem Fluge nach Jötunheim; denn dort, vermutete er, würde man den Räuber ausfindig machen.

Auf einem waldigen Hügel saß der Thursenfürst Thrym vor seiner Halle. Mit goldenen Halsbändern schmückte er die wachkundigen Hunde, und den strahlenden Rossen strich er die herrlichen Mähnen. Dem vorüberfliegenden Falken, den er wohl kannte, rief er spöttisch lachend zu: „Wie steht's bei den Asen? Warum bist du allein zu den Thursen gekommen?"

„Schlecht steht's bei den Asen," erwiderte der ernste Loki, „Thors Hammer ist geraubt; gewiß hältst du ihn verborgen." — Thrym entgegnete: „Acht Klafter tief unter der Erde habe ich ihn verwahrt, und wollt ihr ihn wiedergewinnen, so bringt mir die schöne Göttin Freyja als Braut in das Haus."

Schnell flog Loki im Federhemd nach Thrudheim, wo Thor seiner harrte. Als er diesem die Antwort des Riesen mitteilte, begaben sich beide zu Freyja, die ihnen freundlich entgegentrat. Thor sprach zu der liebreizenden Göttin: „Hülle dich in bräutliches Linnen, damit du in solchem Schmuck mit mir zu den Thursen fahrest. Mein Bockgespann schnaubt schon vor Lust, dich zu dem mächtigen Riesenfürsten Thrym zu führen, der dich zur Gattin begehrt."

Wie erschrak aber die edle Göttin bei dieser dreisten Rede! Voll Ingrimm hob sich ihr Busen. Bebend vor Zorn riß sie den kostbaren Schmuck von ihrem Halse und warf ihn dem unverschämten Thor vor die Füße. Zerbrochen lag nun das unbezahlbare Kleinod da, und voller Wut rief die Göttin: „Nach Männern trage ich kein Verlangen; viel weniger aber will ich mit euch niedrig denkenden Göttern zu den frechen Thursen fahren." — Darauf kehrte sie beiden Asen den Rücken und eilte in ihre Gemächer.

Starr und betroffen standen Thor und Loki nach solchen Worten der schönen Göttin da. Endlich aber begaben sie sich nach Walhall und beriefen dort die weisen Götter und Göttinnen,

daß sie einen Rat hielten, wie man den Hammer zurückschaffen könnte. — Heimdall, der kluge Ase, sprach bei der gemeinsamen Beratung folgende Worte: „Thor selber soll sich das bräutliche Linnen Freyjas anlegen. Seinen Hals schmücke er mit der kostbaren Kette der lieblichen Freyja; Frauengewand umgebe sein Knie, und ein klirrendes Schlüsselbund hänge er an den Gürtel. Über die Brust hin stecke er Kleinode, und ein weiter Schleier umwalle sein Haupt. So soll er als Braut zu Thrym geführt werden, der ja die schöne Freyja nicht kennt."

Gegen solchen Vorschlag empörte sich das innere Wesen Thors, und er sprach: „Wahrlich, weibisch wäre ich zu nennen, wenn ich bräutliches Linnen anlegte." —

Doch Loki schalt ihn und sagte mit Nachdruck: „Bedenke doch, daß es mit unserer Macht bald aus ist, wenn die Riesen den Hammer behalten. In kurzer Zeit würden die Thursen in Asgard wohnen und herrschen."

Da ließ sich Thor auf den Rat aller Asen schmücken, und als er geputzt wie eine Braut dastand, lachten die Götter und Göttinnen und wünschten ihm Glück zur Reise. Loki aber legte die zierliche Tracht einer Dienerin an, um in dieser Gestalt mitzureisen.

Thrym, der auf seiner Warte das Gefährt ankommen sah, rief freudig den Hofleuten zu: „Die liebliche Braut naht mit ihrer Magd; schmückt hurtig das Haus und die Bänke. Breitet auch die kostbaren Decken aus. Bald wird Freyja hier die waltende Hausfrau sein. Sie allein fehlte mir noch. Zwar habe ich viel goldhörnige Kühe und rabenschwarze Stiere; auch wertvolle Schätze nenne ich mein; aber mein Glück ist nicht vollständig ohne die herrliche Freyja."

Nach erfolgter Einladung erschienen bald darauf die Hochzeitsgäste. Von nah und fern kamen die geschmückten Riesen

und Riesinnen zu der Feier. Reich war das Mahl, Speise und Trank stand im Überfluß da, und jedermann durfte sich laben.

Tiefverschleiert saß die vermeintliche Braut inmitten der großen Gesellschaft und verspeiste einen ganzen Ochsen und acht große Lachse. Alles Gebäck, das für die Frauen bestimmt war, aß sie auf, und hintereinander trank sie drei Eimer voll Met.

„Wer schaute je eine Braut, die so schlingen kann, und wer erblickte je eine Maid, die so viel Met trank?" sprach Thrym mit Staunen und Kopfschütteln. Doch der listige Loki, der bescheiden als Zofe dasaß, erwiderte: „Vor wilder Lust, zu dem mächtigen Thursen Thrym zu kommen, hat Freyja acht Tage und acht Nächte nichts genossen. Unbeschreiblich war ihre Sehnsucht nach dir."

Dadurch fühlte sich der Riese sehr geschmeichelt, und behutsam lüftete er den Schleier der züchtigen Braut. Mit freundlicher Rede, um vielleicht einen Kuß zu erlangen, neigte er sich zärtlich nieder zu ihr. Doch die Augen der sonderbaren Braut loderten wie Feuerflammen, und erschrocken prallte Thrym zurück, während ihm Hände und Füße zitterten.

Loki als schlaue Zofe beruhigte ihn aber mit den Worten: „Acht Tage und acht Nächte hat die holde Freyja nicht geschlafen vor Verlangen nach ihrem Verlobten."

Da atmete der Thursenfürst erleichtert auf; er faßte wieder Mut und sprach: „So bringet denn den Hammer herbei, den Bund der Ehe zu weihen; legt ihn auf den Schoß der holden Braut."

Als Thor solche Worte vernahm, lachte ihm das Herz im Leibe, und sobald er die ersehnte Waffe wieder in der Faust hatte, ließ er das Linnen und den Schleier fallen, daß alle

Thursen ihn erkannten. Stolz erhob er sich und erschlug mit seinem mächtigen Hammer den Bräutigam und die zur Hochzeit geladenen Gäste.

Dann ließ der Ase seine beiden Böcke herbeiholen, spannte sie an die Deichsel des Wagens und fuhr mit Loki von dannen.

Es krachten die Felsen und zuckten die Blitze, als die beiden Götter jubelnd nach Asgard zurückkehrten.

27. Alwis' Bewerbung um Thrud.

Zu einer Zeit, als Thor eine Fahrt nach dem Riesenlande unternommen hatte, erschien in Asgard der Zwerg Alwis. Da er ein unterirdischer Herrscher war und einen Palast besaß, der von Gold und Edelstein glänzte, so wurde er von den Asen gastfreundlich aufgenommen. Bei dieser Gelegenheit machte Thors Tochter, die herrliche Thrud, auf ihn einen so tiefen Eindruck, daß er sie zur Ehe begehrte.

Sif, die Gattin Thors hatte nichts dagegen, daß der Zwerg ihr Schwiegersohn würde, und sie meinte, ihr Gatte werde ebenfalls einwilligen, daß sich Thrud mit dem Könige, der so große unterirdische Schätze besaß, vermähle.

Überglücklich begab sich der Zwerg nach seiner Wohnung, um alles aufs herrlichste einzurichten. Bald darauf kam er in finsterer Nacht nach Thors Gehöft; denn das Tageslicht ist den Zwergen schädlich. Seine Absicht aber war es, die liebliche Braut heimzuholen. Er wußte, daß Thor von seiner Fahrt nach dem Riesenlande noch nicht heimgekehrt war, und wollte daher, ehe der Donnergott ihn erblickte, mit Thrud in die Tiefe des Erdreichs reisen.

Doch Thor kam früher von seiner Fahrt zurück, als Alwis glaubte; denn ehe man sich's versah, entstand ein gewaltiges

Sausen und Brausen, ein Rädergeknatter und ein Krachen. Plötzlich trat der Ase zur Tür hinein und sprach: „Wer bist du, dreistes Bürschlein? Deine Nase ist so bleich, als hättest du bei Leichen gelegen. Bei euch unten in der Erde ist es feucht, und keine Sonne scheint in eure Behausung."

Der Zwerg erwiderte: „Wahr ist es, daß in unsere prunkvollen Säle keine Lichtstrahlen dringen, weil wir sie nicht vertragen. Doch ist mein Volk stark und mächtig in der Zauberei. Alwis ist mein Name, und mein Wissen vom All ist groß."

Thor entgegnete: „Du wähnst, daß ich dir Thrud zur Gattin geben werde; doch du irrst; denn für eine so herrliche Braut bist du nicht geboren."

Alwis sagte darauf: „Trotz deiner stolzen Rede verdankst du uns viel. Wer gab dir den Hammer? Hast du ihn nicht von den Zwergen? Sind diese nicht mächtig, und glaubst du, ich sei nicht stark genug, die Braut zu erstehen?"

„Freilich erhielt ich von euch den Hammer," antwortete Thor; „ihr habt ihn geschmiedet; doch ich halte und schwinge ihn, und führe die Schläge. Ende nun dein elendes Geschwätz!"

„Ich kam hierher," versetzte der Zwerg, „um Thrud zu gewinnen. Dich als den Vater der Jungfrau bitte ich daher um die Hand der lieblichen Maid."

Über diese beherzten Worte lachte Thor und sprach: „Wenn dein Wissen wirklich so groß ist, wie du prahlst, dann weihe ich dir Thrud."

Selbstbewußt erwiderte Alwis: „Neun Welten durchwanderte mein Fuß. Ich kenne Götter und Menschen und weiß Antwort zu geben auf alle deine Fragen."

„So sage mir denn," sprach Thor, „wie nennt man die Erde in allen neun Welten? Wie heißt das Meer und der Himmel, der Mond und die Sonne? Welchen Namen führt

die Nacht? Wie nennt man das Feuer, den Wind, die Luft, die Wolken, die Saat und den Wald?"

Was er aber auch fragte, auf alles wußte der Zwerg richtige Antwort zu geben. Er kannte die Sprachen der Götter und Menschen, der Riesen und Asen. In allen neun Welten wußte er gründlich Bescheid. — Als Thor alle Antworten vernommen hatte, rief er aus: „Dein Wissen ist groß, das muß ich zugeben. Nenne mir aber noch eins: Was trinken die Lebenden in allen neun Welten zur Labe?"

Der kluge Zwerg erwiderte: „Bier nennen es die Menschen, die Götter Met, Äl heißt es bei den Wanen, und Flut sagen die — — — —"

Ehe die Antwort aber zu Ende war, fiel der erste Morgenstrahl der Sonne in die Halle und traf den Zwerg, daß er in Stein verwandelt wurde.

Thor sah solches mit Lächeln und sprach: „So viel Kunde von Göttern und Menschen vernahm man wohl niemals. Doch der arme Tropf hat sich betrogen, weil er in seinem Eifer den Lichtstrahl nicht bemerkte."

28. Sifs Goldhaare.

Loki, der böse Gott, wanderte einst neugierig umher und fand eine schöne Frau, die im Schlummer lag. Es war Thors Gattin, Sif. Ohne daß es die Schlafende merkte, schor er ihr hinterlistig das goldig schimmernde Haupthaar ab. Dann erhob er sich schnell in die Lüfte und hielt die glänzende Beute in der Hand. Wo er im Winde dahinflog, fielen einzelne Locken hernieder, und die Ähren auf den Äckern wurden davon goldig gefärbt. Überall, wo das Haar auf eine holde Maid fiel, erhielt diese sofort goldglänzende Locken.

Thor war heftig ergrimmt, als er erfuhr, welchen Bubenstreich der falsche Ase an Sif begangen hatte. Er wollte den Übeltäter mit dem Hammer zermalmen, wenn er nicht für neue Haare Sorge trage.

Da erbot sich Loki, goldenes Haar herbeizubringen, welches ebenso wachsen sollte, wie das natürliche.

Um sein Versprechen zu lösen, ging er zu den weisen Zwergen und bat um deren Hilfe. Diese Unterirdischen schmiedeten nun für die Göttin die herrlichsten Goldhaare, welche so beschaffen waren, daß sie auch wirklich auf dem Haupte Sifs festwuchsen.

Alle staunten über den Glanz und Schimmer dieses köstlichen Schmuckes, und jeder bewunderte die prächtigen Locken, die vom Scheitel der Göttin geschmeidig herabwallten.

C. Balder.

29. Balders Herkunft, Gestalt, Wesen und Wohnung.

Wodan und Frigg hatten einen Sohn namens Balder, der war von so schöner Gestalt wie kein anderer Ase. Stets umstrahlte diesen freundlichen, weißen Gott ein helles Licht, und sein Antlitz, angehaucht von zaubervoller Anmut, glänzte wie die Sonne. Er galt als Lichtgott.

Von allen Asen war er der mildeste, weiseste und beredteste, und wo er in einer Streitsache zu entscheiden hatte, da durfte niemand seinen Ausspruch umstoßen. Götter und Menschen

hatten ihn von Herzen lieb, und seinen Worten lauschten alle hohen Asen mit Lust. Keiner wagte es, ihn zu schelten; denn seine Zunge sprach jederzeit Worte des Friedens.

Auf seinem lichthellen Roß mischte er sich oft in das Kampfgewühl des Schlachtfeldes; doch er selbst nahm an dem Streite nicht teil; wohl aber brachte er den ermatteten Helden Labung und Kühlung.

Einst gebrach es auf der Walstatt an Wasser, und ein unsäglicher Durst plagte das Heer. Da stieß Balder seine Lanze in den Boden, und als er sie herauszog, sprang ein reicher Quell hervor, an dem alle Lechzenden sich laben konnten.

In seiner weithin schimmernden Wohnung Breidablick[1]) glänzte alles von Gold und Silber. Dort wohnte er mit seiner kühnen Gattin Nanna in Glück und Himmelsfrieden. Kein unlauteres Wort hallte in jenen Räumen wider, und unentweiht blieb die Schwelle dieses Palastes.

30. Balders Träume und die Eide aller Wesen.

Einst wurde Balder durch ängstliche Träume in seinem Schlummer gestört. Unruhig wich er vom Lager und erzählte den Asen, weshalb er die Schlafstätte verlassen hätte. Mit kummervoller Seele sprach er: „Meinem Leben droht Gefahr; nachts fühlte ich den bittern Tod."

Da erschraken die Asen alle und traten zusammen, um Rat zu halten. Auch die Göttinnen kamen herbei, und die Versammelten sprachen: „Wie schützen wir Balder und schaffen uns Trost? Wer trüge das Leid um Balders Verlust?" — Ein Wehklagen ertönte darauf aus den Hallen, und die Asen

[1]) Weitglanz.

beschlossen, bei allen erschaffenen Wesen um Frieden für Balder zu bitten.

Frigg aber, die erhabene Mutter in Asgard, machte sich auf, zog durch die Welten, und bat um Gunst für ihren geliebten Sohn. Da gelobte man überall mit heiligen Schwüren, Balders zu schonen. Es leisteten Eide: Menschen und Tiere, Bäume und Sträucher, Steine und Erden, Eisen und Erze, Feuer und Wasser, Wind und Wetter, Krankheiten und Gifte, Riesen und Zwerge.

Nun kehrte Frigg freudestrahlend zurück zu den Göttern, um ihnen die frohe Botschaft zu bringen, daß niemand ihrem geliebten Sohn ein Leid zufügen werde.

Jubelnd über diese Nachricht, riefen die Himmlischen: „Um Balder leuchtet ein helles Licht; Weltenfriede und Weltenliebe treten ein. Geeint zu ewigem Bündnis mit den Asen sind alle Wesen rings in den Welten."

31. Odin und Wala.

Wenngleich die Götter und Göttinnen sich in Asgard der Freude hingaben, blieb Odin doch in Sorge um seinen Sohn Balder. Vergeblich hatte er Mimirs Haupt um Auskunft gebeten, und auch von seinen Raben konnte er keine sichere Kunde erhalten.

Entschlossen, die weisen Nornen in der Unterwelt um seines Sohnes Geschick zu befragen, bestieg er sein flinkes Roß und sprach zu dem klugen Tier: „Wir reiten zu Hel, schwing dich hinab zu den Gräbern und Einöden!"

Da blähten sich die Nüstern Sleipnirs; aus der Mähne und dem Schweif sprühten Funken, und abwärts raste das Tier mit seinem Herrn durch Schluchten und Schlünde.

Schaurig und dunkel war's in den Tiefen, wo dichte Nebel herrschten, und wo man angstvolles Huschen und ächzendes Stöhnen vernahm. Auch das Licht von der Mähne erlosch allmählich, und der goldene Helm des Gottes hörte auf zu leuchten.

Vor ihnen lag endlich eine Brücke, und wie ein Blitz setzte das flinke Roß hinüber. Nun ging's weiter auf dem schlammigen Wege im Reiche der Hel. Gerade auf ein Licht hin lenkte Odin sein Roß, und endlich gelangte er zur düstern Burg der Göttin des Totenreichs.

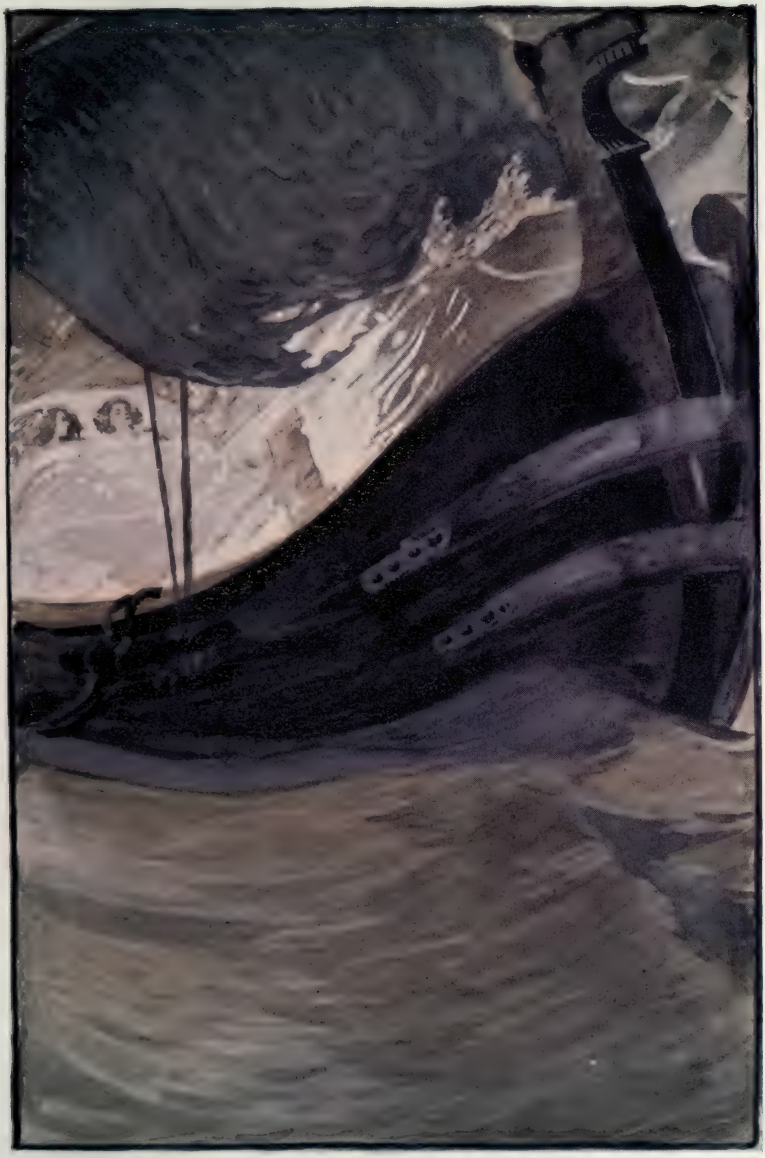
Mit weit aufgesperrtem Schlunde kläffte Garm, der Höllenhund, die fremden Gäste an. Beim Vorübereilen sah Odin den erleuchteten Saal, dessen Türen weit geöffnet waren, den Seelen der Verstorbenen Einlaß gewährend. Inmitten jenes Raumes erblickte er Ehrensitze für die Guten, und auf Bänken lagen Helme und Brünnen.

Doch weiter jagte Odin bis zum Grabe der Wala, dem zauberkundigen Riesenweibe. Dort stieg er vom Rosse und sang die Beschwörung: „Erwache, erwache, allwissende Wala!"

Da hob sich der Hügel, und mit Stöhnen stieg die Wahrsagerin, die schon tausend Jahre in der Erde ruhte, hervor. Mit dumpfer Stimme rief sie: „Wie kamst du hierher, den ich nicht kenne, und störst mich im Todesschlaf? Bedeckt von Schnee, genäßt von Regen und beträuft von Tau, schlief ich schon lange. Wer bist du, zudringlicher Fremdling, und was begehrst du an meines Grabes Pforte?"

„Wegtam ist mein Name," entgegnete Odin, „sprich! für wen ist im Saale Hels der Tisch bereitet? Für wen steht dort das funkelnde Bett, überflutet mit Gold? Für wen sind Helm und Brünne auf Bänke gestellt?"

„Für Balder wird in Hels Halle der schäumende Met bereitet," erwiderte Wala; „für Balder steht der Becher bereit.



Für Balder erglänzt die Halle von Gold, und für ihn sind dort die Bänke geordnet. Sein Haupt ist dem Tode geweiht, und bald tritt er in das Reich der Hel."

Nach mancherlei Fragen und Antworten, die man noch wechselte, verschwand Wala in der Tiefe, und Odin eilte auf seinem Rosse wieder nach der Oberwelt.

32. Balders Tod.

In Asgard herrschte große Freude. Alle Asen kamen zusammen, nahmen Balder in ihre Mitte, warfen nach ihm und hieben auf ihn ein. Doch weder Stab, noch Stein, noch Stich und Schlag bereiteten ihm ein Weh; unverletzlich stand er da. Vor lauter Lust riefen die Asen: „Nun ist alles Böse verschwunden, und aller Streit ist gesühnt."

Lokis Herz aber war von Neid erfüllt, und bei sich selbst sprach dieser böse Ase: „Schon längst bin ich dem Liebling der Götter gram; ich hasse ihn, weil er ohne Fehler ist und von aller Welt geliebt wird."

Darauf verwandelte er sich in ein Weib und schritt zur Halle der herrlichen Frigg.

„Kommst du von Walhall," sprach die Göttin, „so verkünde mir, was dort die hohen Asen schaffen."

„Sie treiben Kurzweil mit Balder und lachen; kein Wurf und Schlag kann ihm schaden," war die Antwort.

Voller Freude sprach nun die holde Frigg: „Alle Wesen haben mir heilige Eidschwüre geleistet, meines geliebten Sohnes zu schonen, und nun ist er unverletzlich."

„Sollten wirklich alle Dinge solchen Schwur gelobt haben?" sprach das Weib.

„Außer der Mistel haben alle geeidigt. Dieser schwache

Strauch schien mir noch zu klein und zu jung, um Balder schaden zu können," entgegnete Frigg.

Voll Bosheit im Herzen ging darauf das listige Bettelweib von dannen und nahm wieder die Gestalt Lokis an.

Dieser böse Gott eilte nun auf das Feld östlich von Walhall, brach vom Baum einen Zweig der Mistel und spitzte ihn zum Pfeil. Dann begab er sich zu den frohen Asen. Dem blinden Gott Höder, der abseits stand, näherte er sich und sprach zu ihm: „Bist du der Einzige, der nicht auf Balder einen Wurf tut?"

„Du weißt, daß ich blind bin," erwiderte Höder. „Auch habe ich keine Waffe zum Wurf auf Balder." — Darauf reichte ihm Loki den aus der Mistel geschnitzten Pfeil und sprach: „Du darfst dem guten Balder die Ehre nicht versagen. Ich werde für dich zielen und dir die Hand zum sichern Wurf führen."

Nun ergriff Höder den Pfeil, und mit Lokis Hilfe schleuderte er ihn auf Balder. Da lachte Loki höhnisch; denn gerade ins Herz war der Lichtgott getroffen. Was jeder für unmöglich hielt, war geschehen. Balder der Gute sank entseelt zu Boden.

Erstarrt vor Schrecken standen die Götter da und blickten auf den Toten. Einer schaute den andern sprachlos an, und in jeder Brust wuchs das Leid empor. Ströme von Tränen brachen aus den Augen der Asen, und nur Wimmern und Wehklagen vernahm das Ohr.

33. Balders Leichenbegängnis.

Nicht lange dauerte es, und die Götter beschlossen, dem Gestorbenen die letzte Ehre zu erweisen. Sie luden die Leiche auf, um sie zur See zu bringen. Dort stand Balders Schiff Ringhorn, dem kein anderes Schiff an Größe gleichkam.

In dem Trauergefolge befanden sich alle Götter. Voran fuhr Odin mit Frigg. Helm und Harnisch des Götterkönigs leuchteten, daß man in den Gesichtern des hohen Paares die Leidensmienen deutlich erkennen konnte. Odins Wölfe gingen dem Wagen voran, und an den Seiten schwebten die beiden Raben. Auf ihren Rossen folgten tränenden Auges die herrlichen Walküren.

Hinter ihnen ritten Tyr, der Kriegsgott, und Bragi, ein Meister der Dichtkunst. Würdevoll schritten ihre Rosse dahin, und von den goldenen Hufen und Mähnen flammte es in den Lüften.

Heimdall, der Wächter der Götter, folgte auf seinem herrlichen Roß Goldmähne.

Freyr saß in seinem leise rollenden Wagen, gezogen von Goldborst, dem strahlenden Eber. Freyja erschien in ihrem Gefährt, bespannt mit zwei Katzen.

Doch nicht nur die Götter und Göttinnen, sondern auch die Riesen waren als Leidtragende gekommen, den Toten zu ehren. Ebenso hatten sich auch die Zwerge als Trauernde eingestellt.

Angelangt am Meeresgestade, sollte Balders Schiff vom Strande gestoßen werden, daß man die Leiche auf dem Fahrzeug verbrenne. Auf Walzen gestützt, stand das gewaltige Schiff da. Nun wollte man es zur letzten Fahrt lösen und den Fluten übergeben. Doch es gelang nicht, Ringhorn ins Wasser zu schieben. Selbst Thors Kräfte versagten diesmal.

Da schwang dieser Gott gebieterisch den Hammer, und nach Osten schauend, rief er: „Hyrrokkin, du Thursenhexe, erscheine!"

Kaum war dieser Ruf verhallt, so pfiff es schrill durch die Lüfte, und auf einem Wolf reitend, der mit einer Schlange gezäumt war, erschien die unheimliche Zauberin. Während

ihre Augen funkelten und glühten, und ihr Antlitz von Rauch umhüllt war, rief sie: „Was heischest du, Thor?"

Der Ase befahl: „Erfasse das Schiff Ringhorn, und rücke es von den Walzen in die See zur Leichenfahrt!"

Da sprang das Weib vom Wolfe. Vier starke Männer packten das Tier und warfen es zu Boden, weil es anders nicht gelang, die wütende Bestie zu bannen und festzuhalten.

Hyrrokkin aber stieß das Schiff mit einem Ruck vorwärts in das Meer, so daß flammendes Feuer aus den Walzen fuhr, und das Erdreich erbebte.

Darüber ergrimmte Thor, ergriff den Hammer und wollte dem Weibe, das solche ungeschlachte Gewalt ausübte, das Haupt zerschmettern. Als ihn aber die andern Götter daran hinderten, huschte die Hexe auf den Wolf und jagte eilend durch die Luft von dannen.

Nun ward auf dem Schiffe ein Scheiterhaufen errichtet, auf den man Balders Leiche trug. Auch das Roß des vielbetrauerten Gottes führten die Diener herbei.

Mit tiefgebeugtem Haupte schritt es in seinem glänzenden Geschirr einher und schaute endlich seinen stummen Herrn staunend an. Das edle Tier sollte an der Seite seines ehemaligen Gebieters den Opfertod erleiden.

Unter Schluchzen und Klagen, langsamen Schrittes, kam Nanna herbei. Als sie das Schiff und den Holzstoß erblickte, da brach ihr das bebende Herz. Taumelnd sank sie zu Boden und hauchte ihre Seele aus. Da nahm man ihre Leiche und bettete sie neben Balder.

Endlich ward der Scheiterhaufen angezündet. Thor aber trat hinzu, schwang den Hammer und sprach: „Geweiht sei das Lager, auf welchem beide Toten ruhen!" Auch Odin schritt hinzu, beugte sich nieder, flüsterte geheimnisvolle

Worte in Balders Ohr und widmete ihm den kostbaren Goldring Draupnir.

Dann brachte man das Schiff in die See, und die Winde führten es auf den Wellen in die Weite. Vom Strande sah man seine schaukelnden Bewegungen, während die Flammen aufloderten, und unzählige Funken umherflogen.

Als das brennende Schiff endlich versank, wünschten die Asen den Toten zum letzten Mal eine glückliche Fahrt und begaben sich voll tiefer Trauer zurück nach ihren Wohnungen.

34. Hermods Ritt zu Hel.

Schon bei der ersten Kunde vom Tode Balders war Frigg nach jener Stätte geeilt, wo ihr geliebter Sohn am Boden lag.

Als die Göttin sich von dem Schreck etwas erholt hatte, fragte sie: „Wer unter den Asen will meine Liebe und Huld gewinnen?“ — Voll tiefen Mitleids mit der trauernden Mutter, entgegneten alle: „Wer von uns wünschte nicht deine Gunst?“

„So reite einer von euch ins Totenreich zu Hel,“ sprach sie, „und bitte jene Göttin, daß sie Balder gegen ein Lösegeld zurückgebe, damit er wieder nach Asgard heimkehren kann.“

Da erbot sich Hermod, Odins schneller Sohn, die schwere Fahrt zu unternehmen.

Bald darauf stand Odins Roß Sleipnir vor ihm; er schwang sich auf das edle Tier und eilte von dannen, während die Asen sich zur Leichenfeier rüsteten.

Neun Tage und Nächte ritt Hermod durch dunkle Täler und gelangte endlich zu der mit Gold belegten Giöllbrücke. Die Jungfrau Modguder, welche hier die Wache hielt, rief ihm zu: „Lichtstrahlender Reiter, halte an auf deinem Roß! Fünf Haufen toter Männer ritten gestern über diese Brücke,

und sie dröhnte nicht so gewaltig wie von dir allein. Du hast nicht die Farbe eines Toten. Warum bist du den Helweg geritten? Nenne deinen Namen, sonst mußt du wieder umkehren."

Der Angeredete antwortete: „Ich bin Hermod, Odins Sohn, und will Balders Heimkehr von Hel erbitten. Hast du ihn gesehen?"

Die Jungfrau entgegnete: „Gestern ritt Balder hier vorbei. Willst du ihn schauen, so begib dich nordwärts hinab zu Hel."

Weiter reitend, gelangte er endlich an das hohe Gittertor der Todesgöttin und stieg dort vom Pferde, um es fester zu gürten. Dann setzte er sich wieder auf das Tier, gab ihm die Sporen und gelangte mit einem Sprunge Sleipnirs über das Gehege.

Nun trat Hermod in die Halle ein, um Balder und Nanna zu grüßen. Beide saßen auf Ehrenplätzen und reichten ihm die Hände. Sie schauten ihm lange ins Auge und blieben die Nacht durch unter innigen Gesprächen mit dem Gaste zusammen.

Am nächsten Morgen trat Hermod zu Hel und bat voll Rührung und Inbrunst: „Laß, o mächtige Todesgöttin, den geliebten Balder mit mir heimkehren, daß er wieder in Asgard lebe und atme. Jedes Lösegeld, daß du begehrst, soll dir, o hohe Gebieterin, gewährt werden. Zu groß ist die Trauer der Götter um den Toten. Nimmer versiegen unsere Tränen, wenn du uns dein Mitleid versagst."

Hel antwortete: „Wenn Götter und Menschen, und alle Dinge in der Welt, lebendige und tote, um Balder weinen, so mag er zurückziehen zum Lichte der Sonne. Doch weigert ihm auch nur ein Wesen den Zoll der Tränen, so tritt er nimmer aus den Pforten des Totenreichs. Dies melde den Göttern!"

Voll Freude über diese Worte stand Hermod auf, um heimzureiten. Balder aber trat zu ihm, den Goldring Draupnir zwischen den Fingern, und sprach: „Nimm das herrliche Kleinod und lege es in die Hand meines Vaters. O, möchte Odin meiner gedenken!“

Auch Nanna trat herzu, nahm ihr Übergewand von der Schulter, zog den goldenen Reif vom Finger und sprach: „Bringe Frigg das Kleid und der Göttin Fulla den Ring. Möchten beide meiner in Liebe gedenken!“

Dann eilte Hermod zu seinem Rosse, schwang sich hinauf und nahm den Weg nach Asgard zu den Asen. Nach neun Tagen und neun Nächten kehrte er zurück und verkündigte alle seine Erlebnisse den harrenden Göttern.

35. Das Riesenweib Thöck.

Sobald die Asen Hermods trostvolle Nachricht vernommen hatten, sandten sie Boten aus in alle Welten und ließen sämtliche Wesen und Geschöpfe bitten, um Balder zu weinen.

Da weinten Menschen und Tiere, Bäume und Sträucher, Steine und Erden, Eisen und Erze, Feuer und Wasser, Riesen und Zwerge.

Als nun die Gesandten kamen, um den Göttern die Botschaft zu bringen, fanden sie in einer Höhle vor Asgard eine unheimliche Riesin, die sich Thöck nannte. Es war aber der böse Loki, welcher die Gestalt dieses Weibes angenommen hatte. — „Weine auch du,“ rief man ihr zu, „damit Balder aus Hels Reich erlöst werde!“

Mit Hohnlachen reckte die finstere Frauengestalt ihren Hals hervor und rief mit gellender Stimme: „Nicht als Balder lebte, noch da er tot war, hatte ich Nutzen von ihm. Niemals ge-

wann ich ihn lieb in seinem Glanz. Weine, wer weinen mag, ich habe keine Träne für ihn."

So sprach Loki in Gestalt des tückischen Thursenweibes, und Balder blieb im dunkeln Reiche der Hel.

D. Andere Götter.

36. Loki und seine Nachkommenschaft.

Unter den Asen war Loki, der aus dem Riesengeschlecht stammte, der einzige, dessen Sinnesart sich stets auf das Böse richtete. Fast immer zeigte er Tücke und Falschheit; besonders erschien er als ein Meister in der Lüge, und an Lästerworten fehlte es seiner Zunge nicht.

Er war schön von Angesicht und hatte eine ansehnliche Gestalt. An Klugheit und Verschlagenheit mangelte es ihm niemals, und Götter, Menschen, Riesen und Zwerge mußten sich vor seinen Ränken in acht nehmen. Wer mit ihm Bekanntschaft machte, dem fügte er auch meistens allerlei Bosheiten zu. Man haßte ihn daher im allgemeinen.

Mit seinem Weibe Sigyn hatte er zwei Söhne. Außerdem vermählte er sich noch zu Jötunheim mit einer Riesin, von der drei Kinder stammten: der Fenriswolf, die Midgardschlange und Hel.

Als diese drei letzten zu Odin kamen, warf er die Schlange in das tiefe Meer. Dort wuchs sie unendlich und schlang sich im Wasser um alle Länder. — Hel wies er hinab in die dunkle Unterwelt, wo sie allen, die an Altersschwäche oder Krankheiten starben, Wohnungen anzuweisen hatte.

Den unheimlichen Fenriswolf hielten die Asen bei sich, um ihn zu bändigen. Doch nur der Gott Tyr hatte den Mut, das bissige Scheusal zu füttern. — Allen Göttern war die Weissagung bekannt, daß der greuliche Wolf ihnen einst Verderben bringen würde. Als er nun mit jedem Tage an Größe zunahm, legten sie ihn wie im Scherz zweimal in Fesseln, durch List seine Kräfte zu erproben. Doch er zerriß die Banden mit Leichtigkeit.

Da ließen sie bei den klugen Zwergen eine Kette anfertigen, weich wie ein Seidenband, aber von großer Stärke. Als man dem Wolf diese Fessel anlegen wollte, daß er seine Kraft daran versuche, schöpfte er starken Verdacht und sprach: „Lege einer von euch seine Hand in meinen Mund; dann will ich mich binden lassen." — Doch alle Götter hatten Furcht vor ihm; nur Tyr bot seine Rechte dar und steckte sie dem Wolf in den Rachen.

Während der Unhold sich nach der Fesselung reckte und dehnte, erhärtete das Band derartig, daß es unzerreißbar blieb. Da geriet das Ungeheuer in Zorn und biß dem Asen Tyr die Hand ab.

Die vorsichtigen Götter aber befestigten den Wolf für immer an einem Felsen, wo er hilflos liegen blieb und heulte. Aus seinem Munde aber floß beständig der Geifer und bildete einen Fluß. Erst bei der Götterdämmerung sollte er wieder frei werden.

* * *

Loki, der an Balders Tode schuld war, suchte der Rache der Götter zu entkommen und floh auf einen Berg. Dort baute er sich ein Haus mit vier Türen, um nach allen Seiten ausschauen zu können, ob ihm Gefahr drohe. Eines Tages nahm er die Gestalt eines Lachses an und verbarg sich in einem Gewässer. Dann dachte er darüber nach, auf welche Weise ihn die zürnenden Asen wohl fangen könnten.

Daheim in seiner wahren Gestalt angelangt, nahm er Flachsgarn und verflocht es zu einem Netze, das bis dahin noch niemand kannte. Ausblickend in die Weite, sah er endlich, daß die Asen sich ihm nahten.

Sofort warf er das Netz in ein Feuer, verwandelte sich wieder in den Fisch und sprang ins Wasser.

Im Hause Lokis angekommen, erblickten die umherspähenden Götter in dem Feuer die Umrisse des verbrannten Netzes und merkten, daß solch ein Kunstwerk zum Fischfang dienen sollte. Sie fertigten also ein Netz an, warfen es in den Fluß, und unternahmen einen Fischzug.

Doch Loki wußte zu entschlüpfen; denn verschiedene Male sprang er über das ausgespannte Fangnetz. Thor aber, der ins Wasser gestiegen war, packte ihn endlich in der Mitte des Körpers; aber der glatte Fisch entglitt ihm und konnte erst am Schwanze festgehalten werden.

Nun brachten die Götter den Gefangenen, der wieder seine wahre Gestalt angenommen hatte, in eine Höhle und banden ihn an die scharfen Kanten dreier Felsen. Die Bänder aber verwandelten sich in Eisen. Über dem Gefesselten wurde eine Schlange festgelegt, die ihm fortgesetzt ihr Gift ins Angesicht träufelte.

Doch Sigyn, Lokis treues Weib, stellte sich mitleidig neben ihn und hielt eine Schale unter den Mund der Schlange, um die Tropfen aufzufangen. War das Gefäß gefüllt, so goß sie die Flüssigkeit aus; unterdes aber tropfte ihm anderes Gift ins Antlitz, daß er sich vor Schmerz heftig schüttelte und dadurch ein Erdbeben verursachte.

In seinen Banden aber mußte Loki bis zur Götterdämmerung, das heißt bis zum Untergange der Götterwelt liegen.

37. Forseti (Forasizzo).

Balder und Nanna hatten einen Sohn namens Forseti[1]), der war ein Beschützer der Eintracht und Versöhnlichkeit. In Asgard bewohnte er den herrlichen Saal Glitnir[2]), dessen funkelndes Silberdach von goldroten Säulen getragen wurde.

Dort stand auch sein Richterstuhl, und alle, die sich in Rechtsstreitigkeiten an ihn wandten, gingen ausgesöhnt nach Hause.

In Deutschland wurde Forseti besonders auf der Insel Helgoland[3]) verehrt. Niemand wagte es, das auf jenem Eiland weidende Vieh zu berühren. Das Wasser, welches dort aus einer heiligen Quelle sprudelte, durfte nur schweigend geschöpft und getrunken werden.

Schiffer und Seefahrer, die auf dieser Insel landeten, berührten dort kein Kraut und Tier, aus Furcht, für solche Tat Schiffbruch zu erleiden oder eines gewaltsamen Todes zu sterben. Sie brachten aber der dort verehrten Gottheit den Zehnten ihrer Beute als Geschenk dar.

Auf den Gott Forseti oder Fosite deutet mutmaßlich auch folgende Sage hin, die vom Ursprung des Friesenrechts handelt.

Die zwölf Rechtsprecher oder Schöffen der Friesen saßen einst in einem steuerlosen Boot, das auf dem Meere hin und her trieb. Da beteten sie zu ihrer Gottheit, ein Dreizehnter möge ihnen gesandt werden, der sie das Recht lehre und nach dem Lande bringe.

Auf ihr Flehen erschien sofort der Dreizehnte, setzte sich mit seinem kräftigen Ruder an das Hinterteil des Schiffes,

[1]) Der Vorsitzende. [2]) Der Glänzende.
[3]) Früher Heiligenland geheißen.

steuerte gegen Wind und Wellen, und brachte alle glücklich ans Ufer.

Dort betrat der geheimnisvolle Mann mit ihnen die Insel und warf eine Streitaxt, die er auf der Schulter trug, zur Erde. An jener Stelle aber, wo die Axt den Boden berührte, entsprang zum Erstaunen der Friesen ein Born. Um dieses sprudelnde Wasser setzte er sich mit den zwölf Schöffen und lehrte sie das Recht.

Doch niemand kannte den vornehmen Fremden; denn jedem der Zwölfe glich er von Angesicht. Als er sie aber in allem, was zum Recht gehört, mit großer Weisheit unterwiesen hatte, verschwand er plötzlich.

38. Tyr oder Zio.

Tyr, ein leuchtender Himmelsgott, galt als Sohn Odins und als Kriegs- und Schwertgott.

Die Semnonen, das edelste Volk unter den Sueben, betrachteten ihn als ihren Hauptgott. Alle Völkerschaften dieses Stammes sandten zu gewissen Zeiten ihre Vertreter aus, daß sie Tyr in einem heiligen Walde grauenvolle Menschenopfer darbrachten.

Die Juthungen, ein Zweig der Semnonen, welche nach dem Bodensee zogen, verehrten ihn unter dem Namen Zio, und so erscheint er als der vornehmste Gott der Schwaben.

Er galt als ein kühner, mutiger Gott und herrschte über den Sieg im Kriege. Sobald ein Mensch andere an Kraft übertraf und vor keiner Gefahr floh, so hieß es: „Der ist so tapfer wie Tyr." — Man rühmte auch die Weisheit dieses Gottes; doch glaubte das Volk, daß er zur Versöhnlichkeit unter den Menschen niemals etwas beigetragen habe.

Ein Beweis seiner Unerschrockenheit war es, daß er, wie wir bereits aus der Geschichte von Loki wissen, dem Fenriswolf die Hand in den Rachen steckte. Da der Wolf ihm dieses Glied abbiß, so war er seit jener Zeit einhändig.

Nur an Helden, die tapfer kämpften, hatte er Wohlgefallen, und ihnen stand er auch gern bei. Vor dem Anbruch des Krieges riefen ihn die Streiter in folgender Weise um Hilfe an: „Hoher Tyr, der du groß an Kraft und Heldenruhm bist, stehe uns bei im Streite, daß wir nicht weichen und wanken. Schrecke den Feind und wende uns den Sieg zu. Dafür wollen wir dich in Liedern preisen. Auf deinen Altären sollen dir zu Ehren die Feuer lodern."

Tyrs heiliges Zeichen ist die Rune[1]) ↑, welche man auf das Schwert einritzte und dabei den Namen des Gottes zweimal aussprach. Überhaupt wurde er unter dem Sinnbild des Schwertes verehrt. In manchen Gegenden (zuletzt noch in Friesland) wurde vor einem Brautpaar ein Schwert hergetragen. An vielen Orten steckte man am Hochzeitstage zwei Schwerter kreuzweise in die Diele, was auf die einstige Verehrung Tyrs hindeutete.

Auch der Schwerttanz der alten Deutschen wurde jedenfalls zu Ehren Tyrs ausgeführt. Hatten die rüstigen Jünglinge diesen Tanz vollendet, dann flochten sie ihre Schwerter mit den Spitzen zu einer Rose oder einem Rade zusammen, auf dessen Nabe dann der Anführer oder König sprang, der nun von allen Genossen in die Höhe gehoben wurde.

Tyrs heiliger Tag war bei den Alemannen der Zios-Tag[2]). Die Wörter Zeter und Zetergeschrei, die soviel

[1]) Runen sind heilige Schriftzeichen.

[2]) Unser Dienstag (von Zio abgeleitet).

als Waffenruf bedeuteten, werden auf Zio zurückgeführt. Auch der Seidelbast, der früher Ziolinta hieß, erinnert an diesen Gott.

39. Saxnot (Eor, Heru oder Cheru).

Bei den alten Sachsen wurde Saxnot[1]) verehrt. Er galt als Gott des Krieges und scheint gleichbedeutend mit Zio oder Tyr zu sein. Auch ihn betrachtete man als Odins Sohn.

Bei den Cheruskern, einem Zweig der Sachsen, wurde er unter dem Namen Heru oder Cheru[2]) angebetet. Sein Name lebt noch heute in Bayern in dem Namen Ertag[3]), das heißt Dienstag fort.

Als die Sachsen in uralten Zeiten die Gegend des Harzgebirges bewohnten und vielen Entbehrungen ausgesetzt waren, kannten sie, wie die Sage berichtet, den Krieg noch nicht. Sie lebten als ein überaus friedliches Volk und beschäftigten sich nur mit ihren Herden.

Doch rückte eine Zeit heran, in der die umliegenden Völker miteinander kämpften. Einzelne Flüchtlinge kamen nun in die Gegend der Sachsen und erzählten von gewaltigen Kriegstaten. Da erwachte auch in den Jünglingen und jungen Männern des einsam lebenden Hirtenvolkes die Lust, mutig in den Kampf zu ziehen, und in Gefahren tapfer zu sein.

Nachdem die Flüchtlinge wieder fortgezogen waren, sprachen die Sachsen untereinander: „Wie ist es anzufangen, daß wir lernen, einen Krieg zu führen? Kein Führer ist da, der uns darin unterrichtet." — Darauf begaben sie sich zur Zeit des Vollmondes in einen heiligen Wald, brachten dort an einer Quelle den Göttern ihre Opfer dar, und flehten zu den Unsicht-

[1]) Der Schwertgenosse. [2]) Schwert. [3]) Von Eru.

baren um einen Führer, der sie in der Kriegskunst unterrichten möge.

Da vernahmen sie ein furchtbares Krachen und Donnern, und ein weißer Nebel lagerte sich über der Quelle. Als der Wind aber die Luft wieder klar machte, stieg aus dem Gewässer eine kleine Schar geharnischter Männer, deren Anführer zu den opfernden Sachsen trat und also sprach: „Mein Name ist Aschanes, ich bitte für mich und meine Genossen um eure Gastfreundschaft."

Als die Hirten diesen vornehmen Mann näher betrachteten, bewunderten sie seine herrliche Gestalt, und besonders fiel ihnen das leuchtende Schwert auf, das er in der Linken trug. Merkwürdig kam es ihnen vor, daß ihm die rechte Hand fehlte.

Voll Freude aber riefen alle aus: „Seid uns willkommen, ihr herrlichen Männer! Bleibet bei uns, so lange es euch gefällt. Gern wollen wir euch Herberge und Speise geben." —

Die dabeistehenden Priester aber dachten: „Gewiß ist der Einhändige uns von den Göttern gesandt, daß er unser Volk in der Kriegskunst unterrichte," und sie verkündigten ihre Meinung den Hirten.

Nun waren die Sachsen froh und gaben sich um so mehr Mühe, die Fremden freundlich aufzunehmen. Den Einhändigen aber baten alle, er möchte sie unterrichten, den Krieg kennen zu lernen.

Ihre Bitte fand Erhörung. — Zunächst wurden sie unterwiesen, aus hartem Gestein kurze Schwerter mit scharfen Spitzen anzufertigen. Mit großer Mühe lernten die Sachsen auch die Schwerter regieren und schwere Keulen werfen. Außerdem wurden sie im Schwerttanz geübt.

Nach vollendeter Ausbildung im Waffenspiel zogen die Sachsen gegen die Nachbarvölker in den Krieg und erfochten

große Siege. Ja, sie unterwarfen die Bewohner der ganzen Umgebung ihrer Herrschaft.

Als sie endlich ein mächtiges Volk bildeten, das in hohem Ansehen stand, berief Aschanes die vornehmsten Sachsen nach jener heiligen Quelle, aus der er einst gekommen war. Sobald er die Eingeladenen dort versammelt fand, sprach er: „Ihr tapferen Sachsen, die Zeit ist gekommen, daß ich mit meinen Genossen von euch scheiden muß. Doch vorher sollt ihr erfahren, wer ich bin, und woher meine Gefährten stammen. Aus Asenheim, wo die Götter wohnen, sind wir zu euch gekommen. Mich nennt man überall den einhändigen Tyr, dem der Fenriswolf einst die rechte Hand abbiß. Ihr aber sollt mich fortan unter dem Namen Saxnot verehren."

Diese Worte riefen unter allen Anwesenden großes Staunen hervor. Doch ehe sie ein Wort sprechen konnten, war der Einhändige mit seinen Genossen verschwunden. An der Quelle aber, wo dies geschah, stifteten die Sachsen diesem Gott ein Heiligtum, in welchem sie ihm fortan Opfer brachten.

40. Heimdall.

Zu den Söhnen Odins gehörte auch Heimdall, der in seiner Kindheit von neun Riesenschwestern Nahrung erhielt. Er war ein lichter Gott, dessen Weisheit und Heiligkeit man rühmte.

Als ein treuer Wächter behütete er die Regenbogenbrücke Bifröst, damit die Riesen nicht nach Asgard eindringen konnten. Vor jener Brücke stand seine Himmelsburg, von welcher er eine weite Rundschau hatte. Schon deshalb eignete sich Heimdall als Wächter, weil er weniger Schlaf bedurfte als ein Vogel. Außerdem schaute dieser Gott bei Tag und bei Nacht hundert Rasten weit. Er hörte das Gras in der Erde und die Wolle

auf den Schafen wachsen; mithin vernahm er bis in weite Ferne die schwächsten Laute.

Seine Allwissenheit und Wachsamkeit trugen dazu bei, daß die Götter nicht immer auf der Hut sein durften, sondern ruhig schlafen konnten. Schon beim Tagesgrauen fand man ihn in Tätigkeit, und bereits in der Frühe leuchteten seine goldenen Zähne, sobald er redete und Befehle erteilte.

Der Ase Heimdall galt auch als Hüter des Wächterhorns Giallarhorn, das an einer verborgenen Stelle der Weltesche lag und vor dem Untergang der Welt erschallen sollte, um die Götter zum Kampf gegen die heranstürmenden Riesen zu rufen.

Heimdall, auch Iring genannt, herrschte am Himmel über die Iringstraße[1]). In Heldensagen werden Iring und Irmin stets beisammen genannt, und man mutmaßt daher, daß sie Brüder waren. Der Himmelswagen[2]) heißt auch Irmins-wagen. Vielleicht war auch die Irminsäule der alten Sachsen nach Irmin benannt.

41. Wali.

Odin und die Königstochter Rinda waren miteinander eine kurze Zeit vermählt und hatten einen Sohn namens Wali, der auch zu den Göttern gehört und als der Rächer Balders auftritt.

Erst eine Nacht alt, führte dieser Ase bereits die Blutrache aus. Er wusch nicht seine Hände und kämmte nicht sein Haar, bis er Höder, den Mörder Balders, auf den Scheiterhaufen gebracht hatte. Bevor er seinen Bruder auf den Holzstoß trug, erschoß er ihn; denn, obgleich noch ein junges Kind, war er doch schon ein vortrefflicher Schütze.

---

[1]) Milchstraße. [2]) Der große Bär.

Jene Blutrache entspricht ganz den Anschauungen der alten Germanen; denn es galt als ein Gebot, daß die Ermordung eines Verwandten an dem Mörder gerächt werden mußte.

Auch die Erwähnung, daß Wali die Hände nicht wusch und das Haar nicht kämmte, deutet auf eine uralte germanische Sitte hin. Es wird uns nämlich erzählt, daß eine Heeresschar der Sachsen einmal schwur, Haare und Bart so lange wachsen zu lassen und nicht zu kämmen, bis sie ihre von den Schwaben erlittene Niederlage durch einen Sieg über diese Feinde gerächt hätten. Auch unter den Chatten gab es in alter Zeit junge Männer, die Haupthaar und Bart erst dann kämmten und pflegten, wenn es ihnen gelungen war, einen Feind zu erlegen.

Daß Wali bereits im Alter von einer Nacht groß und stark war, erinnert uns an mancherlei Märchen und Sagen, nach welchen Götterkinder bereits wenige Stunden nach ihrer Geburt große Kräfte besitzen.

42. Uller.

Der Gott Uller, dessen Vater unbekannt ist, war ein Sohn der goldhaarigen Sif und ein Stiefsohn Thors. Er zeichnete sich durch eine schöne Gestalt aus, und seine Tracht und Mienen gaben ihm ein kriegerisches Aussehen. Im Waldesgrün, mitten unter Eiben, hatte er in Asgard seine Halle Ydalir erbaut. Aus dem Holze dieser Bäume verfertigte er Bogen und nimmer fehlende Pfeile; denn er war ein gewaltiger Jäger.

In Tierfelle gehüllt, bewaffnet mit Pfeil und Bogen, fuhr er über Eis- und Schneeberge dahin, um die Spur des Wildes zu verfolgen. Unentbehrlich waren ihm dabei die Schlittschuhe, welche aus Knochen von Pferden oder Rindern bestanden.

Seeadler, Schneehühner, Hirsche, Bären, Elentiere, Renntiere und Wölfe erlegte er mit großem Geschick. Seinen vor-

trefflichen Schild wußte er auf der Jagd so gewandt zu regieren, daß selbst der wütende Ur seine Hörner daran zersplitterte.

Rüsteten sich die Jäger zum Jagen, so riefen sie Uller um Beistand an und sprachen dabei folgende Worte: „Großer Uller, unfehlbar treffender Gott, zeige uns die Fährte des flüchtigen Wildes. Lenke du uns die Hand, daß wir sicher treffen, und führe unsern auf Schlittschuhen dahineilenden Fuß, daß er auf sicherer Bahn dahingleite. Möge jeder Pfeil der kräftigen Sehne entschwirren und das Herz des Wildes durchbohren, daß wir reichliches Jagdglück haben."

Wer so mit Ehrfurcht diesen hohen Asen anrief, hatte großes Glück auf der Jagd und kehrte abends mit reicher Beute heim. Doch wer dieses Gottes nicht achtete, verirrte oft in einer tiefen Waldschlucht oder strauchelte auf der Eis- und Schneebahn. Seine Pfeile schossen fehl, und wie zum Hohn lief oder flog das Wild an ihm vorbei.

Uller verstand sich auch auf die Zauberkunst. So soll er einst einen Knochen derartig besprochen haben, daß derselbe ihm bei einer Meerfahrt als Schiff dienen mußte.

Vor Beginn eines Zweikampfes rief man diesen Gott um Beistand an. Bei seinem Ringe wurde geschworen, und es war daher oft von einem Ringeid und Eidring die Rede. Bei solchem Schwure legte man wahrscheinlich den Finger in den Ring.

43. Widar.

Widar, Odins Sohn, ist von schöner Gestalt, und an Stärke übertrifft ihn nur sein Bruder Thor. Da er sich in der Rede stets zu zähmen vermag und niemals ein nichtiges Geschwätz führt, so nennen ihn Götter und Menschenkinder den schweigsamen Asen.

Sein Gehöft in Asgard, genannt Landwidi[1]), ist ringsumher mit hohem Gesträuch und üppigem Gras bewachsen; nirgend ist es einsamer und stiller als hier. Selten begibt sich Widar zu den andern Asen; trotzdem aber erzeigen ihm alle Götter bei jeder sich darbietenden Gelegenheit große Ehrerbietung.

Aus den Lederstücken, welche die Menschenkinder von ihrer Fußbekleidung schnitten und wegwarfen, verfertigten die klugen Zwerge einen wundersamen Schuh und schenkten ihn Widar. Sobald er diesen anzieht, vermag er alles, was sich ihm in den Weg stellt, niederzutreten und zu töten, ohne eines Schwertes zu bedürfen.

Bei der Götterdämmerung setzt Widar dem Fenriswolf den mit jenem Schuh bekleideten Fuß in den Rachen und bricht den Ober- und Unterkiefer des Unholds mit den Händen auseinander, bis der Tod des Scheusals erfolgt.

Widar und sein Bruder Wali überleben den Weltenbrand, und beide bauen das neue Heiligtum der Götter. Dann gesellt sich Balder und Höder zu ihnen, und für alle erscheint ein nimmer endender Zustand des Friedens und der Eintracht.

44. Bragi.

Zu den Söhnen Odins wird auch der Ase Bragi gezählt, dessen außergewöhnliche Schönheit man rühmte. Von seinem Antlitz ging ein milder Glanz aus, und in den Augen dieses Gottes sprühte das heilige Feuer der Begeisterung. Seine prächtige Stirn deutete auf Hoheit der Gedanken, und jedes Wort seines Mundes war großer Weisheit voll. Tief bis auf die Brust herab reichte sein wallender Bart, und keiner der Asen trug ein so schönes Haupthaar als Bragi.

[1]) Land der ungeheuren Weite.

Er war der Gott des Gesanges und der Beredsamkeit. Wenn er im Schatten der Weltesche am Mimirsbrunnen saß und in die Saiten seiner Harfe griff, dann lauschten alle Asen voll Andacht. Jedes seiner Lieder war wohltönend und gedankenreich. Niemand übertraf ihn in der Skaldenkunst, und außer Odin konnte sich keiner mit ihm an Tiefe und Weisheit der Rede messen. Alle Sagen und Geschichten aus der Urzeit waren ihm bekannt, und oft erzählte er Heldentaten aus der grauen Vorzeit, von denen niemand eine Kunde hatte.

Wenngleich Bragi nicht das Schwert führte und kein Freund des Schlachtengetümmels war, so genoß er doch im Kreise der Asen hohes Ansehen.

Ihm zu Ehren wurde beim Begräbnis eines Königs ein Becher dargebracht; vor demselben erhob sich jeder Gast, leerte ihn, nachdem er gefüllt war, und tat dabei ein feierliches Gelübde.

Bragis Gemahlin Idun, von welcher wir noch später hören werden, bewahrte in einem Gefäße die Äpfel, von welchen die Götter zu bestimmten Zeiten kosteten, um stets jung zu bleiben.

III. Göttinnen.

45. Frigg.

Neben den Asen verehrten die alten Germanen auch verschiedene Göttinnen. Unter diesen stand Frigg, die oberste und rechtmäßige Gemahlin Odins, als Königin des Himmels da. Sie galt als Tochter eines Riesen und war bei den Sachsen unter dem Namen Frau Freke bekannt.

In Asgard bewohnte diese Göttin den herrlichen Palast Fensal. Oft bestieg sie auch den Thron Odins, um das Treiben der Menschenkinder zu beobachten. Hielten die Götter Rat, so saß sie an der Seite ihres Gatten. Außerdem empfing sie auch mit ihm zugleich die auf dem Schlachtfelde gefallenen Helden. Im Verein mit den Walküren bewirtete Frigg jene tapferen Streiter und reichte ihnen den köstlichen Met aus einem mit Silber beschlagenen Trinkhorn. Alle Schicksale der einzelnen Menschen waren ihr bekannt. Sie verstand nicht nur die Sprache der Tiere, sondern wußte auch das Rauschen und Säuseln der Bäume und Sträucher zu deuten.

Versammelten sich die Göttinnen im Palaste der Himmelskönigin, dann erschien diese in herrlichstem Schmucke. Als ihr

kostbarstes Kleinod galt ein blitzendes Halsgeschmeide, das Zwerge kunstvoll verfertigt hatten.

Der schönen Göttin Fulla, Friggs Gesellschafterin, fiel die Aufgabe zu, alle Kleinodien der erhabenen Gebieterin in einem Kästchen aufzubewahren. — Zwei Botschafterinnen, Gna und Hlyn erhielten von Frigg zu bestimmten Zeiten Aufträge, von Asenheim nach der Erde zu eilen, um brave Menschen vor drohenden Gefahren zu warnen. Gna besaß ein herrliches Roß, das fast ebenso schnellfüßig war wie Odins Sleipnir. Auf diesem edlen Tier eilte sie durch die Luft, über das Meer und selbst durchs Feuer, um die Befehle ihrer hohen Herrin auszuführen.

Frigg selbst fuhr auf einem mit zwei Luchsen oder Katzen bespannten Wagen durch die Luft und begab sich häufig zu schönen und edlen Frauen, die auf der Erde wohnten. Mitunter ritt sie auf einem schnellfüßigen Eber, der silberne Borsten trug und selbst in finsterer Nacht helles Licht verbreitete. Außerdem besaß die Göttin ein herrliches Falkengewand, das wunderbare Eigenschaften hatte. Legte Frigg dieses Federkleid an, so konnte sie pfeilschnell wie ein Vogel durch die Luft fliegen.

Von den Menschen wurde die Himmelskönigin als Göttin der Liebe und Ehe verehrt. Treulose Ehegatten ließ sie durch ihre Dienerin Wara strafen. Geriet dagegen ein redlicher Mann oder eine ehrenfeste Frau unverschuldet in Not und Elend, so mußte Wara zur Hilfe bereit sein.

Frigg war auch die Beschützerin des Herdes und Hauses der Eheleute und bestrafte jeden, der zwischen Mann und Frau Unfrieden stiftete. Überhaupt galt sie als Urbild der germanischen Hausfrau und als Lehrerin und Beschirmerin der Spinnerinnen. Am Gürtel trug sie die Schlüssel als ein Zeichen der Schlüsselgewalt, das heißt als ein Merkmal, daß ihr die Leitung des Hauswesens rechtmäßig zustand.

46. Holda.

In Mitteldeutschland verehrte man in alten Zeiten eine Göttin namens Holda[1]). Da ihr ganzes Wesen mit dem der nordischen Frigg viel Ähnlichkeit hat, so nennt man sie auch wohl Frigg-Holda. Sie wird als eine gütige Frau geschildert, die auch mitunter bei den Menschenkindern weilte, um sie zu beglücken. Holda galt als Beschützerin der Verlobten und Eheleute.

Um die Weihnachtszeit zog diese Göttin durchs Land und belohnte fleißige Spinnerinnen dadurch, daß sie ihnen Spindeln schenkte, auf denen sich das Garn wunderbar vermehrte. Zuweilen spann die hohe Frau ihnen des Nachts die Spule voll. Im Sommer ließ sie ihnen langen, weichen Flachs wachsen. Trägen Mädchen und Frauen zündete Holda jedoch mitunter den Rocken an. Um die Fastnachtszeit kehrte die Göttin wieder heim. Dann mußten die Spinnrocken abgesponnen sein und leer stehen. Wo in einem Hause alles nach ihrem Wunsche gegangen war, da sprach sie die Segensworte: „So manches (gesponnene) Haar, so manches gute Jahr!" — Wo aber Trägheit herrschte, murmelte sie den Fluch: „So manches (ungesponnene) Haar, so manches böse Jahr!"

Schneite es in der Winterzeit, so sagten die Leute: „Frau Holle schüttelt ihr Bett, daß die Federn umherfliegen." Zeigten sich am Himmel weiße Wölkchen, so hieß es: „Frau Holle treibt ihre Schafe aus." Sogar noch heute bezeichnet man die weißen Wolken als Schäfchen der Frau Holle.

Zur Sommerzeit rastete die freundliche Göttin manchmal unter einer Dorflinde, und abends mischte sie sich gern unter

[1]) Die Gute und Gnädige.

die fröhliche Jugend, um an deren Spielen und Tänzen unter dem grünen Baum teilzunehmen.

Mit Vorliebe bewohnte sie tiefe Brunnen und Seen, und zeigte sich häufig um die Mitternachtsstunde. In der Tiefe des Wassers hatte Holda ihre schönen, goldglänzenden Wohnungen. Auch im Kyffhäuserberge in Thüringen hielt sie sich auf, um dort nach je hundert Jahren den Kaiser Rotbart mit Speise und Trank zu bewirten.

Einst unternahm die Göttin auf ihrem Wagen eine Spazierfahrt. Vor der Tür eines Bauern hielt sie an und bat diesen Landmann, er möchte ein Rad, das auf der Reise unbrauchbar geworden war, ausbessern. Gern erfüllte der gefällige Mann ihre Bitte, und als die freundliche Göttin ihn fragte, was sie ihm für die Arbeit schuldig sei, da erwiderte er: „Es ist gern und unentgeltlich geschehen." Nun lächelte Frau Holle und dankte herzlich. Als sie aber vom Hofe fuhr, sah der Bauer, daß alle Holzspäne, die bei der Arbeit zur Erde gefallen waren, sich in Gold verwandelt hatten, wodurch er sehr reich wurde.

Außer der Linde war der Göttin Holda auch der Storch geweiht. Das ihr dargebrachte Opfer bestand in einem Bündel Flachs, welches man nach der Ernte auf dem Felde zurückließ. Das Kraut Rosmarin, das die Braut beim Kirchgang trug, war ihr geheiligt.

47. Berta oder Berchta (Perchta, Perata).

In Süddeutschland verehrte man in alten Zeiten die Göttin Berta, das heißt die Leuchtende oder Glänzende, die wahrscheinlich gleichbedeutend mit der nordischen Frigg ist.

Zu ihrer Kleidung gehörte ein weißes Gewand. Ein Schleier, leuchtend wie der Schnee, wallte von ihrem goldenen Haar herab.

Wollte Berta einem Menschen die Zukunft enthüllen, dann offenbarte sie sich ihm als „weiße Frau", die eine große Freundlichkeit und Herablassung zeigte.

Ihr war der Bertatag geweiht, den man am 6. Januar, also am Tage der heiligen drei Könige feierte. An diesem Festtag aß man Haferbrei und Fische, wovon der Göttin ein Teil als Opfer hingestellt wurde. Gern besuchte Berta die Haushaltungen der Frauen und prüfte, ob auch alle am Spinnrade fleißig waren.

Sie galt als Beschirmerin der Ehe und des Ackerbaues. Oft fuhr die hehre Frau auf einem goldenen Wagen und wurde von den unter ihrem Schutze stehenden Kinderseelen begleitet, die einen Pflug zogen, der ihr geheiligt war.

Gewöhnlich zeigte sie sich sehr gütig. Wer ihrer jedoch spottete, blieb nicht ungestraft. Einst ging eine Spinnerin in der Bertanacht wohlgemut nach Hause und trug den Rocken in der Hand. Als sie nun der Göttin mit einer Kinderschar begegnete und unter lautem Lachen über die Gesellschaft spottete, da trat die erzürnte Frau Berta zu ihr und blies sie an, daß sie sofort erblindete. Einige Leute, die des Weges kamen, führten die Spinnerin nach Hause.

Im nächsten Jahr, als Berta wieder durch jene Gegend zog, saß das blinde Mädchen am Wege und bettelte. Da trat die Göttin zu ihr und sagte in gütigem Tone: „Im vorigen Jahr blies ich hier ein paar Lichtlein aus; heute will ich sie wieder anblasen." Alsdann hauchte die Göttin der Magd in die Augen, und sie wurde sofort wieder sehend.

Zuweilen befand sich Frau Berta auch in der Gesellschaft Wodans und eilte mit ihm unter Sturmesbrausen durch die Lüfte. Dann sagten die Leute: „Der wilde Jäger treibt sein Spiel."

48. Nerthus.

Bei den Stämmen der Sueben an der Nordseeküste wurde die Göttin Nerthus, das heißt die Nährende, verehrt. Man rühmte an ihr die herrliche Gestalt und den Liebreiz, der auf ihrem Gesicht thronte.

Wodan, der ihre guten Eigenschaften besonders schätzte, erkor sie neben der Himmelskönigin Frigg zu seiner Gemahlin. Da er sie zur Beherrscherin der Erde einsetzte, so gab er ihr den Namen Jörd, das heißt Gebieterin der Erde. In Asenheim fühlte sich diese Göttin jedoch nicht glücklich; denn eine unstillbare Sehnsucht nach der Erde, ihrer Heimat, machte sie traurig. Als sich ihr Kummer immer mehr steigerte, empfand Wodan ein tiefes Mitleid und ließ sie nach der Erde heimziehen.

Auf einer herrlichen Insel im Weltmeer wies er ihr den Wohnsitz an. Dort befand sich ein uralter, geweihter Hain, in welchem man den Wagen der Göttin aufbewahrte. Außer einem Priester durfte niemand jenes geheimnisvolle Gefährt, das mit einer faltenreichen Decke umhüllt war, anrühren. Bestieg die Göttin dieses Fahrzeug, was ungefähr um die Fastnachtszeit geschah, so ließ der Priester die ihr geweihten Kühe anschirren, und mit tiefer Ehrfurcht begleitete er das dahinrollende Fuhrwerk.

Nerthus begab sich nun zu ihren Untertanen, um auf deren Geschicke segnend einzuwirken und der Erde Fruchtbarkeit zu bringen. Wo sie als Gast hinkam, feierte man ihr zu Ehren fröhliche Feste. Niemand durfte dann zu den Waffen greifen. Alle Eisenwehr schloß man ein; kein Krieg durfte die Völker beunruhigen. Es herrschte nur Frieden und Freude. — Da Nerthus auch eine Beschützerin der Liebe und Ehe war, so

zeigten die Frauen in der Festeszeit oft ihren Übermut. Jungfrauen, die sich nicht vermählen wollten, spannte man scherzweise vor den Wagen der Nerthus, daß sie ihn ziehen mußten.

Wenn sich die Göttin jedoch an dem Umgang mit den Sterblichen gesättigt hatte, dann geleitete der Priester sie wieder zurück nach ihrer Insel. Inmitten derselben lag der sogenannte Schwarze See, ein tiefdunkles Gewässer. Dort angelangt, nahm Nerthus ein Bad, und den Sklaven fiel die Aufgabe zu, den Wagen und die Teppiche zu waschen. Hatten diese Männer ihren Dienst verrichtet, so wurden sie von der Flut verschlungen; denn nur die dem Tode Geweihten durften erfahren, was in dem Heiligtum des Wagens verborgen war. Unter den Menschen herrschte daher ein Grauen vor diesem geheimnisvollen Fuhrwerk.

Früher glaubte man, daß Nerthus, die man auch irrtümlich Herta nannte, auf der Insel Rügen gewohnt habe, weil dort der Hertasee, auch genannt der Schwarze See oder Burgsee, liegt. Neuere Forscher behaupten jedoch, es lasse sich das von Nerthus bewohnte Eiland nicht ermitteln.

Wie der Wagen der Göttin von der Insel auf das Land gelangte, wo die ihrem Dienst ergebenen Völker wohnten, ist uns nicht mitgeteilt. Man darf daher wohl annehmen, daß das Gefährt ein Schiff war, das nach der Landung auf Rädern fortbewegt wurde.

49. Die Todesgöttin Hel.

Hel, die Tochter Lokis und einer Riesin, hat zwei Geschwister: den Fenriswolf und die Midgardschlange. Sie ist halb schwarz und halb menschenfarbig und hat als ein Weib von riesenhafter Gestalt ein grimmiges, furchtbares Aussehen.

In der Unterwelt herrscht sie als Königin. Ihre Woh-

nung Helheim liegt in Niflheim. Neun Tage und neun Nächte braucht man, um auf einem windschnellen Rosse dorthin zu gelangen. Zwei Wege führen zu ihrem Reiche. Wer den einen verfolgt, der nach Norden geht, kommt an eine Brücke, die über den Strom Giöll führt, und bei ihrem Beschreiten einen lange anhaltenden Widerhall gibt. Diese goldschimmernde Brücke strahlt einen hellen Lichtschein aus und wird von der Jungfrau Modguder[1]) bewacht. Alle Seelen der Verstorbenen können ungehindert darüber hinwegziehen. Schlägt man nach Hels Reich den zweiten, nach Süden führenden Weg ein, so gelangt man durch eine Höhle, die von einem bluttriefenden Hunde bewacht wird, zum Ziele.

Die Burg der Göttin, fern von der Sonne stehend, ist von einem Gitter umgeben. Wer näher tritt, dem öffnet sich die Pforte von selbst. Der Saal Hels heißt Elend, ihre Schwelle Einsturz, drohendes Unheil ihr Bett; Spätkomm nennt man den Knecht, Langsam die Magd, Hunger den Tisch und das Brot.

In einer düsteren Höhle sitzt die Todesgöttin auf ihrem Throne, der von Knochen und Schädeln erbaut ist. Alles umher ist still und schaurig.

Wer nicht sein Lebensende auf dem Schlachtfelde findet, sondern an Krankheit und Siechtum den sogenannten „Strohtod" erleidet, dessen Seele muß in das Reich der Hel wandern. Die Guten kommen in Säle, wo Betten stehen, die mit Gold bedeckt sind. Es fehlt hier auch nicht an Met, der reichlich eingeschenkt wird. Doch mangelt es an Lust und Freude. Nur die Erinnerung an vergangene Zeiten bildet die Unterhaltung.

Die bösen Seelen gelangen in ein Land der Finsternis und

[1]) Seelenkampf.

Schrecken, wo ewige Pein herrscht. Nur Wimmern, Wehklagen und Schmerzgeschrei ist dort zu vernehmen. Ein reißender Strom wälzt sich dahin und führt scharfe Schwerter, Schlangen und Leichen mit sich. In jenem Gewässer müssen die Meineidigen, Mörder und Räuber schwimmen oder waten. Dort werden sie übel zugerichtet und leiden unsäglich. An andern Stellen erscheinen blutgierige Drachen, um die Verbrecher zu peinigen. Überall ertönt Wehgeschrei.

50. Die Nornen oder Schicksalsschwestern.

Vor dem Anfang der Zeiten waren die Götter noch nicht vorhanden; denn sie gingen erst aus der Schöpfung hervor. Durch ihre Machtbefugnisse können sie dem Menschen zwar Glück und Unglück bringen; aber in allen Fällen vermögen sie nicht, seinen Lebensgang zu lenken.

Über den Göttern und allen Wesen steht nämlich nach altgermanischem Glauben das Schicksal, das ist eine unsichtbare Macht, der alles untergeordnet ist. Innerhalb eines großen, weiten Rahmens, den das Schicksal abgesteckt hat, dürfen die Götter in den Gang des menschlichen Lebens eingreifen.

Drei Nornen sind es, denen die Zukunft aller Wesen bekannt ist. Ihnen liegt die Pflicht ob, das unversöhnliche Schicksal an allen Geschöpfen auszuführen. Niemals aber steht es in ihrer Macht, die Geschicke aus eigener Kraft unbeschränkt zu gestalten.

Stets lauert das Schicksal in einem dunkeln Hintergrund. Zwar suchte Odin es durch Grübeln, durch Forschung bei den Zwergen und Riesen, sowie auf manche andere Art zu enträtseln, aber zur vollen Klarheit gelangte er nicht immer. In der Urzeit sagte man: „So gewiß jedem Menschen der Tod ist, steht

auch sein Geschick fest. Sogar der Untergang der Welt ist vorher bestimmt." — Noch heute lebt jener heidnische Glaube teilweise im deutschen Volke fort. Oft kann man die Worte hören: „Das sollte so sein. Das mußte so kommen. Es ist alles feste Bestimmung. Es war mir so zugedacht. Es ist Schicksalstücke." —

Die drei Nornen sind göttlichen Ursprungs und älter als die Asen. Sie wurden bei den Riesen auferzogen, als diese noch für Götter galten. Zu jener Zeit, da die Asen mit den Nornen in Berührung kamen, war das Goldalter oder die Zeit der Unschuld bereits dahin.

Der Brunnen der Urd, der ältesten und mächtigsten Norne, liegt bei der Wurzel der Weltesche, die bis zu den Menschen reicht. Die drei Schwestern erscheinen zunächst als Pflegerinnen der Weltesche und sind mithin als Erhalterinnen der Welt anzusehen. Mit der Todesgöttin Hel stehen sie in Verwandtschaft. In Deutschland nannte man die Göttin der Vergangenheit Wurd, das heißt schreckliches Schicksal. Sie galt als Todesgöttin, und man sagte von ihr beispielsweise: „Die Wurd raffte ihn hinweg. Das hat mir die Wurd gesponnen." —

Von den drei Nornen wird erzählt, daß sie zusammen an der Urdquelle sitzen. Skuld, deren Verstand alles ergründet, was die Zeit hervorbringt, sieht ernst vor sich hin. An den Schultern trägt sie ein Flügelpaar. Ihr Stirnband ist mit goldenen Schriftzeichen geschmückt, in deren Mitte ein Walfisch und eine Harpune abgebildet sind. So sitzt sie da, bekleidet mit einem grünen Gewande, und schaut in die Zukunft, die sie ergründet. — Bei ihr weilt Urd und blickt rückwärts in die Vorzeit, von der sie alle Sagen kennt. — Zwischen beiden Schwestern sitzt Werdandi, angetan mit einem bunten Schuppenkleide; sie hat die Schicksalslose zu wägen und Sieg oder Tod, Allvaters Fluch oder Segen zu verkünden. Tag und Nacht

sitzen die hohen Nornen da wie Bildsäulen; stets sind sie wachsam, und nie berührt der Schlaf ihre Augenlider.

Innerhalb bestimmter Grenzen können diese Schicksalsschwestern eines Menschen Glück und Unglück bestimmen. Sie sind oft imstande, einem kleinen Kinde Schönheit oder Häßlichkeit, Mut oder Feigheit, Weisheit oder Torheit zu verleihen. Für Harfenspiel und Sängerkunst, für Rätselraten und Rechtsprechung können sie es begaben.

Mitunter kommt es vor, daß alle drei Nornen erscheinen, von denen nur zwei dem Kinde wohlgesinnt sind. Hat ihm dann die eine von ihnen allerlei gute Eigenschaften und auch Glücksgüter verheißen, dann tritt wohl eine andere hinzu, die sich zurückgesetzt fühlt und gereizt ist. In ihrer feindlichen Gesinnung gegen das Kind verleiht sie ihm verschiedene nachteilig wirkende Gaben. Ein Glück ist es dann, daß die dritte Norne, die nur des Kindes Wohl bezweckt, noch nicht gesprochen hat. Wenngleich sie die bösen Gaben der erzürnten Schwester nicht unschädlich machen kann, so kann sie doch durch mildernde Zusätze das drohende Unheil abschwächen, indem sie zum Beispiel eine endliche Erlösung in Aussicht stellt.

Als einst ein Knabe, der später den Namen Nornagest erhielt, geboren war, erschienen drei weissagende Frauen an seiner Wiege. Nachdem die ersten beiden Wahrsagerinnen ihm für seine Zukunft viel Gutes verheißen hatten, trat auch die dritte Frau hinzu. Da man sie im Gedränge von ihrem Sitze geworfen hatte, so fühlte sie sich beleidigt, und rief im Zorne: „Ich schaffe, daß das Kind nicht länger leben soll, als diese neben ihm angezündete Kerze brennt.“ —

Schnell aber löschte die älteste Schwester die Kerze und gab sie der Mutter mit den Worten: „Verwahre die Kerze wohl und sorge dafür, daß sie nicht früher angezündet wird,

als am letzten Lebenstage deines Sohnes." — Später wurde Nornagest ein großer Sänger und führte die Kerze, verborgen in seiner Harfe stets mit sich. Dreihundert Jahre lebte er in Ruhm und Ehre; es war ihm vergönnt, des Nordlands goldigste Tage zu schauen. Alt und lebenssatt holte er die Kerze hervor, zündete sie an, blickte ruhig in die verglimmende Flamme, und mit ihr zugleich erlosch sein Leben.

In Süddeutschland werden die drei Nornen in Sagen und Märchen als die „drei Mütter", „drei Schwestern" oder „drei Fräulein" bezeichnet, die in Brunnen oder Burgruinen wohnen. Eine der Schwestern erscheint zuweilen schwarz, die andere weiß und die dritte, welche meistens böse ist, halbweiß. Mitunter haben diese drei Schwestern auch einen Schatz zu bewachen, der in der Tiefe eines Berges verzaubert liegt.

In Deutschland war es Frau Sälde, die in der Vorzeit als Glücksgöttin galt. Manche Menschen wurden von ihr beschirmt und beglückt. Sie erhörte die Bitten ihrer Günstlinge und wachte bei diesen Personen, wenn sie schliefen. Wem die Frau aber gram war, dem kehrte sie den Rücken zu. Ihre Schützlinge nannte man Glückskinder.

51. Die Walküren.

Mit den Nornen sind die Walküren verwandt, die im Dienste Odins stehen. Sie erscheinen als seine Boten und küren [1]) die Wal [2]), das heißt sie wählen nach Odins oder auch

---

[1]) Küren = wählen. Kur = Wahl. Kurfürst = ein Fürst, der das Recht hat, den deutschen Kaiser zu küren (zu wählen).

[2]) „Die Wal" ist der Inbegriff der in der Schlacht (auf der Walstatt) Fallenden.

nach des Schicksals Bestimmung diejenigen Helden aus, welche in der Schlacht fallen sollen. Die Seelen der Erschlagenen werden durch die Walküren aus dem Todesschlummer geweckt und dann auf den dahinsausenden Rossen durch Wolken und Luft nach Walhall gebracht. Man nennt diese Jungfrauen auch Schlachtmädchen, und da sie, gerüstet mit Schild und Helm, ausziehen, bezeichnet man sie als Schild- oder Helmjungfrauen. Weil sie Wodans Abgesandte sind und seinen Willen und Wunsch zu erfüllen haben, heißen sie auch Wunschmädchen.

Vor blutigen Schlachten arbeiten sie an einem köstlichen Gewebe und singen: „Winden wir, winden wir das Gewebe der Schlacht." Ist die Arbeit fertig, so zerreißen sie dieselbe, und jede behält ihr Stück in der Hand. Dann besteigen die Walküren ihre Rosse und reiten davon, sechs südlich, die sechs andern nördlich. Sobald der Kampf anhebt, finden sie sich auf der Walstatt ein. Golden leuchten ihre Helme; ihre Lanzen und Schilde glänzen. Schütteln sich ihre herrlich schimmernden Rosse, so trieft von deren Mähnen der Tau in die Täler. Über den Reihen der kämpfenden Helden sich tummelnd, stehen die Schildjungfrauen ihren Freunden schützend zur Seite. Sie entflammen den Geist der Streitenden und führen die Entscheidung des Kampfes herbei.

Handelt eine Helmjungfrau gegen den Willen Odins, so verfällt sie in eine schwere Strafe; ihr wird die Freiheit genommen, und sie muß vielleicht die Gattin eines Sterblichen werden.

Den Walküren ist die Gabe verliehen, durch Luft und Wasser zu eilen. Sie können fliegen und schwimmen. Es ist ihnen möglich, sich in Schwäne zu verwandeln, indem sie ein Schwanenhemd anlegen. In solcher Vogelgestalt weilen sie oft an Seeufern. Der Schwan aber galt in alter Zeit als

weissagender Vogel, weshalb man auch heute noch sagt: „Es schwant mir.“ Oft baden die Walküren in kühler Flut, nachdem sie am Ufer die Schwanenhemden abgelegt haben. Raubt ein Held solch einer Jungfrau das Federgewand, so bringt er sie in seine Gewalt, und sie muß seine Gemahlin werden. Doch ist es nötig, daß der Mann das Schwanenhemd sorgfältig verschließt. Findet die Frau es durch einen Zufall wieder, dann erwacht in ihr der unbesiegbare Drang nach der alten Freiheit. Sie zieht das Gewand an und fliegt von dannen, Mann und Kinder verlassend. Zuweilen ist die Gabe des Fliegens in Schwanengestalt auch an einen Ring oder eine Kette gebunden, welche man anlegt, worauf die Verwandlung sofort erfolgt.

Erscheinen die Schwanenjungfrauen an Seen, die in dem geheimnisvollen Schatten eines Waldes liegen, so nennt man sie Waldfrauen oder Waldminnen.

Die Zahl der Walküren wird verschieden angegeben. Es heißt, daß sie gern zu neunen zusammenreiten. Man spricht auch von sieben, zwölf und dreizehn Schildjungfrauen. Außer den bisher erwähnten Walküren gab es auch irdische Königstöchter, die infolge ihrer heldenhaften Gesinnung durch Odin unter die Walküren aufgenommen wurden, nachdem sie das Gelübde der Jungfräulichkeit abgelegt hatten. Solche Auserwählte nannte er Wahl- oder Wunschtöchter, während die Einherier Wahl- oder Wunschsöhne hießen.

52. Die Walküren Hilde und Brunhilde.

Zu den berühmtesten Walküren gehören Hilde und Brunhilde.

Hilde bedeutet soviel wie Kampf. Die Redensart: „Hilde wecken“ ist gleichbedeutend mit Kampf wecken. Nach einer

Sage erscheint Hedin, Hiarrandis Sohn, und entführt Hilde, König Högnis Tochter, auf einem Schiffe. Der Vater segelt dem Brautpaar nach und holt es ein. Als es nun zwischen den Mannen beider Schiffe zum Kampfe kommen soll, bietet Hilde ihrem Vater ein Halsband zum Vergleich an. Doch Högni will von einer Sühne nichts wissen, weil er sein Schwert, das eines Mannes Blut trinken muß, sobald es entblößt ist, schon aus der Scheide gezogen hat. Nun entbrennt eine Schlacht, die bis zum Abend währt. In der Nacht aber schreitet Hilde zum Walplatz und erweckt die gefallenen Helden. So treibt sie es jede folgende Nacht, und an jedem Morgen erneut sich der Kampf. In dieser Weise soll es fortgehen, bis endlich die Götterdämmerung eintritt. Erst dann findet der allerletzte Kampf statt.

Der Grundgedanke dieser Sage und mancher ähnlichen ist, daß die Blutrache nach dem altgermanischen Sittengesetz nicht ruhen darf, bis der Untergang aller Schuldigen vollendet ist. Erst das Christentum hat die Ehrenpflicht zur Blutrache beseitigt.

Von der Walküre Brunhilde erzählt die Sage, daß sie in Agnars Dienst getreten war. Dieser Held geriet mit Hialmgunnar in einen Kampf und sollte nach Odins Bestimmung unterliegen. Doch Brunhilde verlieh ihrem Schützling gegen den Willen des Götterkönigs den Sieg. Als nun Hialmgunnar erschlagen war, mußte Brunhilde Odins Zorn über sich ergehen lassen. Er tat den Ausspruch, daß sie hinfort nicht mehr Walküre sein dürfe, vielmehr sollte sie sich vermählen. Die Jungfrau schwor aber, keinen zum Manne zu nehmen, der sich fürchten könne. Darauf stach ihr Odin den Schlafdorn ins Haupt und umschloß sie samt ihrer Burg mit „wabernder Lohe", das heißt mit einem Feuer.

Wir dürfen uns hier wohl die Glut des Scheiterhaufens

vorstellen, so daß Brunhilde als gestorben und verbrannt galt. Sie weilte nun bei Hel und erst der Held Sigurd, der ohne Furcht in die Unterwelt eindrang, erweckte sie aus dem Todesschlummer mit einem Kusse.

53. Idun.

Idun, die Gattin Bragis, wurde als Göttin der Unsterblichkeit und ewigen Jugend verehrt. In Asgard bewahrte sie die Schale mit den goldenen Äpfeln, welche den Göttern zum Genusse dargereicht wurden, damit sie nicht alterten. Wie diese Äpfel einst geraubt wurden, darüber gibt uns folgende Sage Auskunft.

Die drei Asen Odin, Loki und Hönir[1]) wanderten einst über Berge und öde Marken und wurden endlich sehr hungrig. In einem Tale stießen sie auf eine Rinderherde, schlachteten einen der Ochsen und stellten ihn über Feuer. Allein das Fleisch blieb roh, sie mochten es sieden, so lange sie wollten. Darüber wunderten sich die Götter sehr und berieten darüber, wie solches nur möglich sei.

Plötzlich gewahrten sie über sich einen Adler, der auf einer Eiche saß. Der Vogel fing an zu reden und sagte: „Ich habe es verursacht, daß das Fleisch nicht weich wird; wollt ihr mir aber von dem Essen so viel geben, daß ich mich sättige, so soll es sofort gar werden." Das bewilligten die Asen, und der Vogel flog nun herab, seinen Anteil zu nehmen.

Da er aber die Vorder- und Hinterviertel des Ochsen für sich beanspruchte, so geriet Loki in Zorn, ergriff eine große Stange und stieß sie dem Vogel in den Leib. Da spreizte das Tier seine Flügel aus, flog empor und riß Loki, dessen Hände an der Stange hafteten, vom Erdboden in die Luft.

[1]) Odins Bruder.

Der Adler, der kein anderer als der Riese Thiassi war, flog sausend über Felsspitzen und Bäume so niedrig hin, daß Loki seine Füße daran stieß, und die Arme wurden ihm fast aus den Achseln gerissen. Flehentlich bat er den Vogel um Frieden. Der aber sprach: „Schwöre mir zuvor, Idun samt ihren Äpfeln aus Asgard herbeizuschaffen und in meine Gewalt zu geben; dann sollst du loskommen.“ Loki versprach in seinem Schmerz alles, was von ihm verlangt wurde, und darauf setzte ihn der Adler nieder, daß er sich wieder zu seinen Reisegefährten begeben konnte. Sein Versprechen aber verschwieg er den beiden andern Asen.

Nach Asgard zurückgekehrt, sprach Loki feierlich zu Idun: „Holde Göttin, komm mit mir nach Midgard. Dort habe ich in einem Walde einen Baum mit Äpfeln gefunden, die noch köstlicher als die deinigen sind.“ — Idun, nichts Böses ahnend, nahm ihre Äpfel und begab sich mit Loki in den Wald, um mit den Früchten einen Vergleich anzustellen. Da kam aber der Riese Thiassi im Adlergewande herbeigeflogen, ergriff Idun, und wie der Sturmwind sauste er mit ihr nach seiner Heimat Thrymheim.

Nun wurde es trüb und traurig in Asgard; denn die Asen alterten und ergrauten allmählich. Thor lenkte nicht mehr seinen Wagen, und müßig ruhte sein Hammer neben ihm. Die schöne Gestalt der Göttinnen erschlaffte; die Gesänge Bragis verstummten, und bittere Tränen entquollen den Augen der Asen.

Endlich hielten die Himmlischen einen Rat und forschten nach der verschwundenen Idun. Da ergab es sich, daß jemand gesehen hatte, wie Loki mit der Göttin aus Asgard gegangen war, aber allein zurückgekehrt sei. Als man nun ahnte, daß Loki an allem Unheil schuld sei, bedrohte man ihn mit dem Tode und mit der Folter. Da gestand er seine böse Tat und

versprach, er wolle Idun wieder aus dem Riesenlande herbeischaffen, wenn Freyja ihm zur schnellen Reise ihr Falkengewand leihen wollte.

Als ihm dieses Kleidungsstück ausgehändigt wurde, schlüpfte er hinein und flog nach Thrymheim, wo er in Thiassis Hause einkehrte. Der Riese ruderte zu jener Zeit gerade auf einem See, und Idun war daher allein in der Wohnung. Da verwandelte Loki die Göttin in eine Nuß, nahm diese samt den Äpfeln in seine Fänge und flog davon.

Als der Riese endlich nach Hause kam und Idun vermißte, verzauberte er sich in einen Adler und setzte den Fliehenden nach. Die Götter sahen von ferne den Falken und den ihn verfolgenden Adler. Schnell eilten sie vor das Tor von Asgard und häuften trockene Hobelspäne auf. Sobald der Falke in der Burg anlangte, warfen sie Feuer in die Späne. Da sich der Adler im Sturmfluge nicht schnell genug hemmen konnte, so geriet sein Gefieder in die Flammen, und er fiel nieder. Blitzschnell eilten nun die Asen hinzu und töteten ihn.

Nach einer andern Sage war Idun die jüngste Tochter des kunstreichen Zwerges Iwaldi. Schwere Träume, bange Ahnungen und unheilvolle Vorzeichen, von welchen die Götter geängstigt wurden, deuteten einst darauf hin, daß der Göttin Gefahr drohe. Da geschah es eines Tages, daß Idun von der Weltesche herab zu Boden sank. Nun lag sie auf der Erde an dem Stamm des Baumes und hatte ein schweres Geschick zu erdulden. Bisher war sie an heitere Wohnungen gewöhnt, und nun mußte sie bei der Tochter Nörwis, der Nacht, verweilen und frieren.

Voll Mitleid sandten ihr die Götter ein Wolfsfell, sich zu bedecken. Da verhüllte sie sich und erkannte freudig, daß sich ihre Farbe wieder erneute. Doch in eine dauernd frohe Stimmung kam sie nicht. Endlich sandte Odin drei Boten zu ihr:

Heimdall, Loki und Bragi, die suchten die Niedergesunkene auszuforschen, was sie von dem drohenden Weltgeschick wisse. Gern wollten sie erkunden, ob den Göttern und der Welt Unheil drohe. Doch Idun gab ihnen in der Trauer keine Auskunft; scheu und betäubt saß sie da. Kein Wort kam über ihre Lippen, und die Tränen flossen von ihren Wangen. Heimdall und Loki kehrten wieder zurück nach Asgard; doch Bragi blieb bei ihr, sie zu bewachen und zu trösten.

54. Ostara.[1])

Hatte nach langer Winterzeit die Herrschaft der Eisriesen ihr Ende erreicht, dann erschien die liebliche Göttin Ostara und schenkte der Erde den herrlichen Lenz. Sie kam von Osten her und galt als Göttin des Frühlings und des aufsteigenden Lichtes. Unser Osterfest soll nach ihr den Namen erhalten haben. Der April, in welchen meistens das Auferstehungsfest fällt, hieß im Mittelalter Ostarmonat.

Sobald die Göttin sich auf Erden zeigte, kehrten mit ihr die Singvögel aus der Fremde zurück und stimmten Freudenlieder an. Unter dem Dache ließ die Schwalbe ihr trauliches Gezwitscher ertönen, und auf Wiesen und Feldern erklangen die lieblichen Weisen der Lerche. Auf den Fluren sproßten die Gräser, und viele Blumen legten ihre herrlich gefärbten Kleider an. In der ganzen Natur frohlockte es: „Sie ist da! Wir grüßen dich mit Freuden, Ostara!“

Zu Ehren dieser Göttin feierten die alten Germanen das Frühlings- oder Osterfest. Auf Bergen und Höhen errichtete

[1]) Die Sage von Ostara ist mutmaßlich sehr spät entstanden. In der Edda ist von dieser Göttin noch nicht die Rede. — Manche Forscher nehmen sogar an, es sei niemals eine Göttin Ostara verehrt worden.

man Scheiterhaufen und zündete dieselben an, so daß viele Osterfeuer aufflammten. Auf den einzelnen Gehöften schmückte man Böcke mit frischem Erstlingsgrün und führte sie umher. Dann wurden diese Tiere geschlachtet, und sie mußten als Opfermahlzeit dienen.

In den einzelnen Gehöften wurden auch zu Ehren der Göttin Osterkuchen gebacken und verspeist. Die Osterfladen und Gründonnerstagskringel, die man bei uns in der Osterzeit backt, erinnern noch heute an die ehemaligen Opferkuchen, die zur Osterspeise gehörten.

Als heiliges Tier der Ostara betrachtete man den Hasen. Ein Lieblingsopfer der Göttin waren Eier. Sie wurden rotbunt gefärbt und als Osterspeise verzehrt. Noch heute versteckt man buntgefärbte Ostereier im Grase und läßt sie von Kindern suchen. Scherzweise heißt es dann, der Osterhase habe sie gelegt.

IV. Die Wanen.

55. Allgemeines von den Wanen.

Außer den Asen gab es noch eine Klasse von Göttern, die man Wanen nannte. Die Heimat dieser höheren Wesen war Wanaheim. Mutmaßlich sind es die am Meer wohnenden suebischen Stämme gewesen, bei denen die Wanen verehrt wurden.

Ihren Hauptsitz hatten diese Götter in Schweden. Sie scheinen älter zu sein als die Asen; denn bei ihnen galt noch die Sitte, daß der Bruder die Schwester heiraten durfte, während in Asgard die Geschwisterehen nicht mehr erlaubt waren.

Zu dem Wesen der Wanen gehörte, daß sie sich vorwiegend durch Freundlichkeit, Milde und Friedfertigkeit auszeichneten. Den Menschen schufen sie ein behagliches und anmutiges Leben.

Zwischen den Wanen und Asen brach einst ein Krieg aus, dessen Veranlassung wir nicht kennen. Auf beiden Seiten wurde so tapfer gekämpft, daß keine Partei unterlag. Endlich schlossen sie Frieden und gaben einander Geiseln. Der Wane Niörd mußte mit seinen Kindern Freyr und Freyja zu den Asen ziehen, während Hönir (Odins Bruder) sich zu den Wanen begab.

56. Niörd und Skadi.

Unter den Wanen nahm Niörd eine hohe Stellung ein. Als er mit seinen Kindern nach Asenheim übersiedelte, wurden

ihm daselbst hundert Gehöfte eingeräumt. Sein Reichtum war so groß, daß er jeden Bedürftigen, der ihn um Gaben anflehte, mit Gütern aller Art beschenken konnte.

In Asgard bezog er das Schloß Noatun[1]), das am Meere lag und von großer Schönheit war. In diesem Palaste fand man die herrlichsten Muscheln, die kostbarsten Perlen und die buntesten Korallen; denn alle köstlichen Schätze, die das Meer birgt, gehörten diesem Gotte.

Er beherrschte die See und ihre bäumende Flut. Den Winden und Stürmen gebot er, daß sie brausten oder ruhten. Auch über das Feuer übte er seine Herrschaft aus.

Begab sich der Schiffer auf das Meer, so flehte er zu diesem Gott: „Hoher, mächtiger Niörd, Gebieter über Wind und Meer, schenke mir eine glückliche Fahrt, daß mein Schiff nicht vom Sturm zertrümmert werde, und ich nicht versinke in die kalte Flut, Fischen und grausigen Meertieren zur Beute." — Wem Niörd zugetan war, dem sandte er günstigen Wind und leitete sein Schiff sicher durch Riffe und Klippen. Wer ihn aber nicht verehrte und anrief, noch ihm ein Opfer darbrachte, der hatte mit Stürmen und wilden Meereswogen zu kämpfen, die den Kiel zerbrachen; böse Geister aber zogen den Schiffer in die Tiefe, so daß keine Rettung möglich war.

Niörds erste Gattin, die Erdmutter Nerthus, wird zugleich als die Schwester dieses Gottes bezeichnet. Als Niörd aber nach Asenheim zog, wo eine Ehe in so naher Blutsverwandtschaft nicht erlaubt war, mußte er sich von seiner Gemahlin trennen.

Zu seiner zweiten Gattin kam Niörd auf eine sonderbare Weise. Der Riese Thiassi, den die Asen erschlagen hatten,

[1]) Schiffsstätte.

hinterließ nämlich eine Tochter namens Skadi. Diese Jungfrau war von schöner Gestalt und zeichnete sich durch große Kühnheit aus. Bei der Nachricht von der Ermordung ihres Vaters legte sie Helm und Harnisch an, ergriff Schild und Lanze, bestieg ihr Roß und sprengte mit verhängtem Zügel nach Asenheim. Dort trat sie furchtlos zu den Göttern, um von ihnen Ersatz und Buße zu fordern.

Das Benehmen dieser herrlichen Jungfrau erregte bei den Göttern Wohlgefallen und Hochachtung. Man lud sie zu einem Gastmahl ein und bot ihr Sühne an. Es kam zu einem Vergleich, nach welchem Skadi einen von den Göttern zum Gemahl erhalten sollte. Doch von jenen Männern, unter welchen sie wählen durfte, sollte sie nur die Füße, nicht das Antlitz sehen dürfen.

Auf diesen Vorschlag ging Skadi ein, machte aber die Gegenbedingung, daß man sie zuvor zum Lachen bringe. Sie glaubte nämlich, dies sei unmöglich, da der Gram um den verlorenen Vater zu sehr ihr Herz erfüllte.

Da erbot sich Loki Rat zu schaffen. Er nahm eine Schnur, knüpfte das eine Ende um seinen Fuß, das andere um den Bart einer Ziege. Alsdann zerrte er das Tier hin und her, und beide machten die possierlichsten Sprünge. Dabei meckerte er mit der Geiß um die Wette und tat endlich vor der Riesin einen Fußfall. Nun konnte Skadi sich nicht länger halten und lachte laut auf.

Als aber ihre Bedingung erfüllt war, schritt sie an den Göttern, welche sich bis auf die Ferse in lange Gewänder gehüllt hatten, auf und ab und prüfte deren Füße. Endlich blieb sie leuchtenden Auges vor einem der Asen stehen und rief: „Diesen wähle ich zu meinem Gemahl; seine Füße sind ohne Fehl; es kann kein anderer als Balder sein.“ Doch sie täuschte sich; denn es war Niörd, den sie erkoren hatte.

Darauf vermählten sich die beiden und zogen nach Noatun. Hier zeigte es sich bald, daß die Ehe keine glückliche war. Wie prächtig auch das Seeschloß dastand, fühlte sich Skadi darin doch unglücklich. Täglich klagte sie über das Brausen des Meeres, und es war ihr zuwider, wenn der Gesang der Schwäne und das Flattern der Möwen sie aus dem süßen Morgenschlummer weckten. Sie sehnte sich nach den Felsen von Thrymheim, wo die Burg ihres Vaters stand. Dort hatte sie ihr Vergnügen daran gehabt, auf Schlittschuhen windschnell dahinzueilen und mit gespanntem Bogen das Wild zu verfolgen.

Niörd aber hatte seinen Wohnsitz lieb; die öden Felsen, welche ihm im Riesenlande den Blick zum Himmel versperrten, machten ihn verdrießlich. Das ewige Geheul der blutdürstigen Wölfe, die im Waldesdickicht hausten, bereiteten ihm große Unruhe.

Doch endlich einigten sich beide Gatten dahin, daß sie miteinander neun Tage und Nächte in Thrymheim und ebenso lange in Noatun weilen wollten.

Aber auch diese Vereinbarung genügte den beiden nicht lange, und da ihre Ehe eine unglückliche blieb, so schieden sie endlich voneinander.

57. Freyr.

Freyr, ein Sohn Niörds und der Erdgöttin Nerthus, herrschte als Sonnengott über Regen und Sonnenschein. Man rief ihn an um Fruchtbarkeit der Erde und um Frieden. Er war es auch, der den Bund der Eheleute mit Kindern segnete. Verlobte Jungfrauen beschirmte er, und einer trauernden Frau gab er oft den verloren geglaubten Gatten wieder.

In Asgard hatte dieser schöne Gott kein eigenes Gehöft; doch herrschte er über das Reich Alfheim, wo die Lichtalfen wohnten.

Er besaß einen Eber, Gullinbursti, der mit Pferdesschnelligkeit rannte und auch den Wagen des Gottes zog. Dieses Tier hatte goldene Borsten, die wie tausend brennende Kerzen leuchteten, so daß die finstere Nacht und der dunkelste Wald davon sonnenhell wurden. Außerdem gehörte diesem Gott ein windschnelles Roß, das ihn selbst durch qualmendes Feuer trug. Das vortreffliche Schwert Freyrs schwang sich in der Hand eines beherzten Mannes von selbst und war imstande, übermütige Riesen zu töten.

Zu den Kleinoden Freyrs gehörte auch das Schiff Skidbladnir, das von klugen Zwergen kunstvoll zusammengefügt worden war. Sobald man seine Segel aufhißte, hatte es stets günstigen Fahrwind und fuhr ebensogut hoch in der Luft und in den Wolken, wie auf dem Meere. Alle Asen hatten mit ihren Waffen und sonstigen Kriegsgeräten in diesem Fahrzeuge Raum, und dennoch ließ es sich wie ein Tuch zusammenfalten und bequem in der Tasche tragen.

58. Freyrs Werbung um Gerda.

Einst bestieg Freyr Odins Hochsitz Hlidskialf, vergessend, daß ihm solches nach dem heiligen Gesetz nicht gestattet war. Nach Norden schauend, erblickte er in Riesenheim die herrliche Jungfrau, Gerda, die Tochter des Riesen Gymir. Diese Maid war anmutig und leuchtend. Als sie die Hände erhob, um die Tür ihres väterlichen Hauses zu schließen, erglänzten Luft und Wasser.

Niemals in seinem Leben hatte Freyr eine so bezaubernde Frauengestalt erblickt, und berauschten Sinnes entbrannte er in Liebe für das schöne Riesenmädchen. Es schien ihm unmöglich zu sein, ohne dieses holde Wesen leben zu können; doch glaubte

er, daß weder die Asen und Alfen, noch die Riesen es gestatten würden, daß er sich mit Gerda verbinde. In seiner Wohnung angekommen, war er traurig und nahm weder Speise, noch Trank zu sich. Niemand wagte es, den Tiefsinnigen anzureden und auszuforschen. — Darüber geriet sein Vater Niörd in große Betrübnis und bat Skirnir, den Freund und Diener seines Sohnes, das Geheimnis zu ergründen.

Auf die Frage Skirnirs nach dem Grunde seines Trübsinnes, antwortete Freyr: „Die sanfte Röte Alfheims steigt leuchtend jeden Tag empor; aber sie bringt kein Licht in meinen Sinn. Heißer als ein Jüngling es im Lenz seines Lebens vermag, liebe ich Gerda, die herrliche Maid, die ich in Utgard wandeln sah. Doch fürchte ich, daß von allen Asen und Alfen nicht einer einwilligen wird, daß sie meine Gattin werde."

Skirnir antwortete: „Gib mir deinen Eber, der mich ungefährdet durch die flackernden Flammen tragen kann, und dein treffliches Schwert, mit dem ich sicher bin vor der Riesen Brut; ich will für dich werben um Gerdas Hand."

Gern willigte Freyr ein, und als Skirnir das Schwert ergriffen und den Eber Gullinbursti bestiegen hatte, sprach er zu dem Tier: „Wir beide vollführen die Tat, oder uns erwürgt der Riese, Gerdas Vater." — Mit Sturmeseile flog nun der Eber mit seinem Reiter über nebelreiche Felder und durch finstere Täler. Ob auch sprühende Flammen Gymirs Burg umgaben: der kühne Reiter besiegte alle Schwierigkeiten und gelangte an das Gehöft.

Doch die Tür des Holzzaunes, der Gerdas Saal umhegte, war von wütenden Kettenhunden bewacht. Den greisen Wächter, der unfern auf einem Hügel saß, fragte Skirnir: „Wie muß ich es anstellen, um mit Gerda zu reden?" Die Antwort lautete: „Entweder bist du ein Toter oder ein dem Tode Geweihter;

kein Lebendiger dringt zu ihr." — Skirnir erwiderte: „Mich kann der Tod nicht schrecken; denn meines Lebens Länge ist von den Nornen bis auf die Stunde bestimmt. Ist dies aber meine letzte Fahrt, so steht mir Kühnheit besser an als Zagen."

Darauf vertrieb und erschlug er die wütenden Hunde, und es entstand bei dem Kampfe ein Getöse und ein Dröhnen, daß Gerda, die im Saale weilte, besorgt eine Magd fragte: „Weshalb erbebt die Erde und die Halle?" — „Ein Mann ist im Hofe," lautete die Antwort; „er ist von einem Eber gestiegen und läßt ihn weiden."

Da ließ Gerda den Fremden einladen, in den Saal zu kommen und süßen Met zu trinken. Nun trat Skirnir ein und brachte sein Anliegen vor. Indem er bei der Riesentochter um Liebe für Freyr warb, bot er ihr als Brautgeschenk Iduns goldene Äpfel und Odins goldträufelnden Ring an.

Doch Gerda erwiderte: „Mein Vater ist reich genug, und ich bedarf der Schätze nicht." — Als die Jungfrau nun mit der Schärfe des Schwertes bedroht wurde, damit sie eine günstige Antwort gebe, rief sie trotzig: „Bald kommt mein Vater, den frechen Werber zu strafen."

Da die Maid keine Furcht vor der scharfen Waffe zeigte, so suchte Skirnir sie mit dem Zauber und Fluch der Asen zu schrecken und sprach: „Weisest du Freyr ab, so sollst du von allen Wesen verlassen sein; vor jeder Speise soll dir ekeln, Furcht und Schrecken seien deine Gefährten; nicht Freude, sondern Tränen werden dein Los sein, und mit einem dreiköpfigen Riesen sollst du vermählt werden. Wie eine Distel, die zum Feuer gebracht wird, mußt du verdorren. Es zürnt dir Odin, der Asenfürst. Freyr wird dich verabscheuen. — Hört es, ihr Asen, vernehmt es, ihr Thursen, zu Not und Leid verflucht ist ihr Leben; gram sind Gerda alle Götter. Darum gib nach, unselige

Jungfrau, damit ich den Fluch und Bann von dir nehme; noch hast du die Wahl."

Da rief Gerda voll Schauder aus: „Halt ein, du Gewaltiger, ich weiche dir. Dein Zauber verzehrt und bezwingt meine Kraft." — Darauf ergriff sie einen Becher schäumenden Metes und sprach: „Ahnte ich doch schon lange, daß ich eines Asen Gemahlin werden solle. Nach neun Tagen soll mich Freyr in dem stillen, grünen Waldgehege Barri als Braut finden, daß wir uns vermählen."

Überrascht von solchen Worten, ergriff Skirnir den dargereichten Becher und leerte ihn. — Dann aber ritt er zurück nach Asenheim.

Freyr aber hatte den Freund und Diener voll Ungeduld und banger Sehnsucht erwartet, und als der Ersehnte vor dem Tore anlangte, rief er ihm zu: „Ehe du von dem Eber steigst und den Fuß auf die Erde setzest, künde mir, was du im Riesenlande ausgerichtet hast."

Als er nun die Meldung von dem guten Erfolg vernahm, erheiterte sich sein Antlitz; doch voll Ungeduld seufzte er: „Schon eine Nacht ist lang, noch länger sind zwei, wie soll ich drei überdauern? Ein Monat voll Freude hat kürzeres Maß, als eine Nacht voll Sehnsucht. Neun Nächte aber soll ich noch harren, ehe ich Gerda schaue."

Doch endlich war die Wartezeit vorüber, und nun holte Freyr seine geliebte Gerda nach Alfheim und vermählte sich dort mit ihr. Alle Götter empfingen die Riesentochter mit großer Freundlichkeit. Diese aber teilte dem glücklichen Gatten mit, daß ihr Vater die Einwilligung zur Heirat nur unter der Bedingung erteilt habe, wenn ihm Freyrs zauberstarkes Schwert überliefert werde.

Der neuvermählte Gott sandte darauf die Waffe dem Riesen;

doch er sollte dafür später schwer büßen; denn bei dem Weltuntergang fehlte ihm das Schwert zu seiner Verteidigung, und er mußte den Tod erleiden.

59. Freyrs Fest, genannt das Julfest.

Wenn die dunkelste Zeit des Jahres eintrat, und die Tage am kürzesten waren, dann feierten die alten Germanen das Fest der Sonnenwende oder das Julfest[1]). Es wurde zu Ehren des Sonnengottes Freyr veranstaltet und dauerte von Weihnachten bis zum Berchtentag, also vom 25. Dezember bis zum 6. Januar, dem Tage der heiligen drei Könige. Diese Tage nannte man die Zwölften.

Wie sich in ihnen das Wetter verhielt, so sollte es in den folgenden zwölf Monaten sein (jeder Tag bedeutete einen Monat). Die Zwölften, in welchen der Kalender für das ganze Jahr gemacht wurde, hießen darum auch die Lostage.

In jener ganzen Festeszeit herrschte ein strenger Gerichtsfrieden. Einer sollte dem andern nichts zuleide tun. Niemand durfte an dem Nächsten seine Rache ausüben; denn man sollte sich nur der Freude und Lust hingeben. Alle Arbeit, die nicht durchaus notwendig war, ruhte. Selbst die Spinnräder durften nicht gedreht werden; auch die Räder am Wagen standen still; denn in dieser Festzeit fuhr man nicht. Dreschen, Backen und Waschen war für die Julzeit verboten. Kein Flachs sollte auf dem Rocken bleiben. Alles mußte abgesponnen sein, damit Frau Holle, Frau Gode, Frau Frigg und Berchta, die in jenen Tagen in den Häusern umherwandelten, nicht den trägen Spinnerinnen zürnen durften.

[1]) Jul heißt Sonnenrad.

Schon einige Zeit vor Beginn des Festes stand die Hausfrau mit den Mägden am Backtrog, um das Julgebäck zu bereiten. Aus dem Teig formte man mit geübter Hand allerlei Getier, zum Beispiel Wölfe, Füchse, Eber, Rinder, Pferde usw. Fragten die Kinder ihre Mutter, wozu das alles gebacken würde, dann erhielten sie zur Antwort: „Das ist für das Julfest bestimmt, als Opfer für die Götter und Göttinnen, die uns dann, wenn auch unsichtbar, besuchen."

Wenn die Sonne am Morgen des beginnenden Festes aufging, wurde sie durch Freudenfeuer begrüßt, die man auf Höhen und Bergen anzündete. Brennende Räder rollten als Bilder der wiedergeborenen Sonne in die Täler. Am Nachmittage des ersten Festtages verlöschte man in allen Gehöften das Herdfeuer. Darauf begaben sich die Bewohner des Dorfes nach einem freien Platz. Dort wurde ein Rad, das neun Speichen hatte, die mit Stroh umwickelt waren, so lange auf einem Eichenpfahl von Osten nach Westen gedreht, bis es an den Reibungsstellen in Brand geriet.

An diesem Julfeuer wurden die mitgebrachten Holzstäbe angezündet. Die Fackeln aber trug man nach Hause und zündete dort ein neues Herdfeuer an, das im nächsten Jahre nicht verlöschen durfte. Auf dem Herd oder auf dem Opferstein des Hofes wurde in den einzelnen Haushaltungen ein geschlachteter Eber als Opfertier in Kesseln gekocht, um alsdann beim Opfermahl zu Ehren des Gottes Freyr verzehrt zu werden. Der Kopf des Ebers prangte beim Mahle auf dem Tische.

Bei den Männern kreiste während des Julschmauses Bragis Becher mit schäumendem Met. Einzelne Tischgenossen legten die Hand auf das Haupt des Ebers und taten Gelübde, die innerhalb des neuen Jahres in Erfüllung gehen sollten.

Unter alten, heiligen Waldbäumen brachte man am Julfest

Opfer in Gestalt von brennenden Kerzen. Meistens standen solche Opferbäume an einem Flußufer oder am Rande einer heiligen Quelle. An die niederen Zweige hing man allerlei Julgebäck, zum Beispiel Kringel, gebackene Räder, Brotschnitte (Julbrot) und Fleischstückchen für die Rotkehlchen, Füchse, Eichhörnchen und andere Tiere. Für die Gaben, die man dort zu Ehren des Gottes Freyr darbrachte, erhofften die Geber hundertfältigen Lohn.

Da die Tanne mitten im Winter grünt und darauf hindeutet, daß die Natur auch in jener Zeit, wenn alles vor Kälte starrt, nur schlummert, so hielten die alten Germanen sie für einen geweihten Baum. Man stellte daher am Julfest in der Halle einen Tannenbaum auf, hing Kerzen daran, daß sie das Grün beleuchteten und tanzte um den Baum zur Ehre Freyrs. Die Wände und Decke der Halle wurden mit Tannen- und Eibenzweigen geschmückt.

Auf dem Hofe der Ansiedelung errichtete man eine Stange und hing daran eine Garbe, die Julgarbe, daß die Vögel des Himmels dort reichliche Nahrung finden und an der Freude des Julfestes teilnehmen konnten.

In den Stallungen erhielt das Vieh besseres Futter als zu anderer Zeit. Überhaupt glaubte man, daß die Haustiere in der Nacht vor dem ersten Jultage redeten und weissagten, und wenn ein Mensch diese Sprache verstand, so konnte er die Zukunft erfahren. Im Brunnen hieß es, verwandelt sich in jener Nacht das Wasser zu Wein; doch wer hinabsteigt, um dort zu trinken, kann leicht von Dieben getötet werden.

Aus einem Tannenstamm wurde mit kräftigen Axthieben der Julblock hergestellt. Diesen Holzklotz legte man bei Beginn der Feier in den Herd der Halle, damit er dort verbrenne. In Schweden, Norwegen, Dänemark und England ist es noch

heute Sitte, am christlichen Weihnachtsfest, welches an das altgermanische Julfest erinnert, einen sogenannten Julblock im Kamin oder Ofen anzuzünden. — Noch in unserer Zeit nennt man in verschiedenen Gegenden Norddeutschlands die sorgfältig eingepackten Geschenke, die einer dem andern am Weihnachtsfeste durch die Tür zuwirft, daß es einen Klapp gibt, Julklapp.

60. Die Liebesgöttin Freyja.

Eine Wanengöttin, die in allen Ländern germanischer Zunge in hohem Ansehen stand, war Freyja, die Schwester Freyrs. Sie galt als eine erfreuende, liebe und gnädige Frau, deren Schönheit man rühmte. Wer diese reizende und anmutige Göttin zum ersten Male sah, fühlte sich zu ihr hingezogen. Nach den ältesten Zeugnissen erschien sie auch kriegerisch; denn als Anführerin der Walküren zog sie in die Schlacht, und nach beendigtem Kampfe fiel ihr die Hälfte der Gefallenen zu, die sie nach der Himmelsburg Folkwang führte. Freyjas Saal in Asenheim hieß Seßrumnir, das heißt der Sitzräumige. Die Frauen hofften und glaubten, nach dem Tode bei dieser Göttin Aufnahme zu finden und bei ihr in ewiger Freude und Wonne zu leben.

Freyja war es auch, welche die Opfer der Schlacht, die Einherier, an Odins Seite in Walhall empfing und ihnen das gefüllte Trinkhorn reichte. Überhaupt waltete sie unter den Walküren als oberste Mundschenkin.

Diese mütterlich gesinnte Göttin wurde auch als Beschützerin der Liebe und Ehe betrachtet. Sie fuhr auf einem mit zwei Katzen bespannten Wagen. In manchen Gegenden unseres Vaterlandes heißt es noch heute, wenn eine Braut schönes

Hochzeitswetter hat: „Die hat die Katzen[1]) gut gefüttert.“ Tritt aber an dem Hochzeitstage Regenwetter ein, dann sagt man: „Die Braut hat die Katzen nicht gern.“

Nach Odins Gemahlin Frigg galt Freyja als vornehmste Göttin. Sie besaß auch wie jene ein herrliches Falkenkleid, das sie zu bestimmten Zeiten anlegte, um sich hoch in die Lüfte zu schwingen.

Auch von den Zwergen wurde sie sehr verehrt. Jene kleinen Männlein waren von ihrer Lieblichkeit so bezaubert, daß sie ihr einen köstlichen Halsschmuck schmiedeten, wie man ihn in der Welt sonst nirgend fand. Dieses berühmte Kleinod hieß Brisingamen, das heißt Feuerkette.

Odin, der an diesem Geschmeide Wohlgefallen fand, wollte es gern in seinen Besitz bringen. Er befahl daher dem hinterlistigen Loki, den Halsschmuck zu stehlen und nach Walhall zu bringen. Da schlich der böse Gott nach der Halle Seßrumnir, in welcher Freyja weilte. Zu jener Zeit befand sich die Göttin in ihrem festen Schlafgemach und hatte die Tür desselben von innen verriegelt.

Da war guter Rat teuer. Doch Loki verwandelte sich in eine Fliege und schwirrte an allen Ritzen umher, bis er endlich an der Zimmerdecke eine kleine Spalte entdeckte, durch welche er sich hindurchzwängte. Nun erblickte er die schlafende Göttin auf ihrer Ruhestätte und sah auch, daß sie das Geschmeide Brisingamen um ihren Hals geschlossen hatte. Schnell verwandelte er sich in einen Floh und stach die Schläferin, worauf sie sich unruhig, aber ohne zu erwachen, bewegte. Leise öffnete Loki die Kette und zog sie der Göttin behutsam vom Halse. Darauf nahm er seine gewöhnliche Gestalt an,

[1]) Die Tiere der Freyja.

öffnete geräuschlos die Tür und eilte mit dem geraubten Kleinod von dannen.

Als Freyja aus dem Schlummer erwachte und den Schmuck vermißte, war sie sehr unglücklich und eilte zu Odin, um ihm von dem frechen Diebstahl Mitteilung zu machen. Unter Weinen bat sie um seinen Beistand. Scheinheilig hörte der Himmelskönig die Klagen der Göttin an und versprach ihr, das Kleinod wieder herbeizuschaffen. Doch sollte sie zuvor zwei Könige zum Kriege reizen und beide von der Walstatt nach Walhall bringen. Kaum aber hatte er ausgeredet, als der ritterliche Gott Heimdall in die Halle trat. In seiner Hand hielt er das kostbare Geschmeide und überreichte es der Göttin, die ihm vor Freude nicht genug danken konnte.

Ärgerlich und beschämt stand Odin da und wußte nichts zu sagen. Das Rätsel aber löste sich, als Loki schwer verwundet heimkam.

Von der Himmelsbrücke Bifröst hatte Heimdall nämlich am frühen Morgen Rundschau gehalten und dabei in der Dämmerung erspäht, daß Loki ängstlich aus der Halle Seßrumnir schlich und in seinem Gewande einen Gegenstand zu verstecken suchte, der wie die Sonne strahlte. Heimdall war dem hinterlistigen Gotte, dem niemals zu trauen war, nachgeschlichen. Doch als Loki merkte, daß er verfolgt wurde, verwandelte er sich in eine Robbe und schlüpfte ins Meer. Heimdall tat ganz dasselbe, und dann schwammen beide als Tiere in den Wellen dahin, bis sie endlich auf einer Felsenklippe landeten. Hier kam es zwischen ihnen zu einem erbitterten Kampfe, in welchem Heimdall die Übermacht erlangte.

Mit seinem eigenen Haupte durchbohrte er den Räuber und entriß ihm das Kleinod Freyjas, um es der rechtmäßigen Eigentümerin einzuhändigen.

61. Freyja und Ottar.

Wem Freyja ihre Gunst zuwandte, den beschützte sie auch in Zeiten der Not. Ein Jüngling namens Ottar hatte einst einen Rechtsstreit um sein Erbe und Vatergut. Dabei sollte er seine Abstammung angeben und seine Verwandten aus vergangenen Zeiten nennen. Da ihm dies nicht möglich war, so wandte er sich an die Göttin Freyja, der er früher bereits ein schönes Steinhaus erbaut hatte.

Die Göttin war dem Jüngling hold gesinnt und ritt mit ihm auf einem Eber zu der Riesin Hyndla, der die Geschlechter aller Götter und Helden der Vergangenheit bekannt waren. Als die beiden ankamen, schlief die Riesin in einer Höhle. Freyja aber rief ihr mit schmeichelnder Stimme zu: „Erwache, du herrliche Maid! Stehe auf, du liebe Freundin, daß wir miteinander nach Walhall reiten. Sitzen wir schwesterlich zusammen im Sattel, dann plaudern wir traulich von den Fürstengeschlechtern, die aus dem Geschlecht der Götter entsprossen sind. Der freigebige Odin wird dich mit Schätzen aller Art beschenken. Fürchte dich nicht vor Thor, dem Riesenfeinde; denn ihn werde ich durch Opfer besänftigen. Steige auf meinen schmucken Eber, dessen güldene Borsten auch die Dunkelheit erleuchten."

Doch Hyndla traute den süßen Reden der Göttin nicht. Argwöhnisch erklärte sie: „Deinen kurzbeinigen Eber zu besteigen, verspüre ich keine Lust. Was bedarfst du meiner zur Unterhaltung; hinter dir sitzt ja bereits ein Mann."

Freyja entgegnete darauf: „Dieser Jüngling ist keineswegs mein Gatte, sondern nur mein Schützling. Durch eine gefährliche Wette steht sein ganzes väterliches Erbe auf dem Spiel, wenn du ihm nicht hilfst."

Da wunderte sich die Riesin, daß der Jüngling nichts von seinen Vorfahren wußte, und sie nannte nun schnell hintereinander die fürstlichen Stammbäume. Da aber Freyja fürchtete, Ottar werde alle Namen nicht behalten, so bat sie die Riesin, ihm zum Schlusse den Trank der Erinnerung zu spenden.

Aber voll Ingrimm erwiderte die Riesin: „Habe ich dir noch nicht genug Gefälligkeiten erwiesen? Eile von dannen in die finstere Nacht und störe mich nicht länger; denn jetzt begehre ich zu schlafen."

Entrüstet über solche Worte rief Freyja gebieterisch: „Erfüllst du meine Bitte nicht, so werde ich deine Höhle mit Feuer umgeben und dich vernichten." Als sie nun wirklich die Flammen emporschlagen ließ, erschrak die Riesin und holte den Trank herbei. Sobald Ottar denselben aber gekostet hatte, ritt Freyja mit ihm von dannen.

62. Freyja und Odur.

Die Liebesgöttin Freyja war keinem Gott, sondern einem Manne namens Odur vermählt. Dieser verließ sie aber und zog in die weite Welt. Darüber geriet die Göttin in große Betrübnis und reiste unter allen Völkern umher, ihren Gemahl zu suchen. Täglich vergoß sie Tränen der innigsten Liebe, die sich alle in lauteres Gold verwandelten. Vergeblich suchten die holden Mädchen ihres Gefolges sie zu trösten.

Gebrochenen Herzens zog die Göttin in ihrem Reiche umher, heilte die Kranken und milderte die Not der Menschen. In der eigenen Burg wieder angelangt, empfing sie keine Gäste.

Um ihr Gehöft hatten die Asen ein so künstliches Eisengitter geschmiedet, daß alle unberufenen Eindringlinge davon erfaßt und gefesselt wurden. Ein Ringwall aus gebranntem

Lehm bot ebenfalls Schutz, und endlich verbreitete eine Lohe rings um die Wohnung einen Qualm. Die Burg aber, in welcher die Göttin wohnte, drehte sich, als stünde sie auf einer Schwertspitze, mit Geschwindigkeit um die eigene Achse. Nicht bloß der Torwart hielt die Wache, sondern auch zwei wütende Hunde standen auf der Lauer, einer am Tage und der andere des Nachts.

Trotzdem die Burg so sorgfältig behütet wurde, kam doch eines Tages ein Mann in ärmlicher Kleidung und wollte sich in das Gehöft begeben. Mit warnender Stimme rief ihm der Wächter zu: „Wanderer, eile von dannen; denn niemand darf diese freudenlose Stätte betreten." Der Fremde erwiderte: „Ungern kehre ich um; denn meine Absicht ist es, in dem goldenen Saal zu ruhen."

„Wer bist du?" fragte der Wächter. — „Windkald [1])," lautete die Antwort. Gleichzeitig fragte der Fremde nach dem Namen der Burg; besonders wollte er wissen, wie man die beiden Bluthunde kirren könne. Er erhielt die Auskunft: „Bringe ihnen die beiden Flügel von dem kohlschwarzen, goldglänzenden Hahn, der auf der Esche Yggdrasil sitzt, zur Nahrung."

Doch Windkald, als er diese höhnischen Worte vernahm, blickte wehmütig vor sich hin und entgegnete: „Darf denn wirklich kein Mann das Gemach der Göttin Freyja betreten?" — „Niemand darf es wagen," versetzte der Wächter, „es sei denn, daß Odur, ihr Gemahl, käme." — „Dann öffne sogleich die Pforten!" rief der Wanderer, „kein anderer als Odur steht vor dir." Bei diesen Worten aber sprang das Gittertor von selbst auf, und die Hunde liefen unter Freudengebell ihrem Herrn entgegen.

[1]) Der Windkalte.

Als nun Freyja den lange Ersehnten und Vermißten erblickte, eilte sie mit offenen Armen auf ihn zu und rief: „O, warum hast du mich verlassen? Wo warst du, und warum kehrtest du nicht längst heim?“

„Ach,“ erwiderte Odur, „auf kalten Wegen bin ich umhergewandert, und dem Willen der Nornen vermag niemand zu widerstehen, so lieblos sie auch walten. Stets zog es mich mit Sehnsucht zu dir hin. Nun aber soll uns keine Macht mehr trennen.“ — Darauf umarmten sich die beiden und genossen das Glück des Wiedersehens.

V. Die Mittelwesen.[1])

63. Die Lichtelben.

Weit entfernt von der Erde, in der Nähe von Asenheim, liegt das liebliche Alfheim, das Reich der Lichtelben oder Alfen. Schöner und heller als die Sonne erscheinen diese wunderbaren Wesen, die herrlich und edel gebaut sind.

In silberschimmernden Gewändern schweben sie in der Luft und lassen sich oft bei nächtlichem Mondenschein auf grünen Wiesen nieder, um dort kunstvolle Reigen aufzuführen. Fröhlich und selig schmiegen und wiegen sich diese überirdischen Wesen und erheben sich endlich aufwärts, um davonzufliegen.

Schweben sie über einen Wald, so leuchten die Wipfel der Bäume in zauberischer Schönheit.

Tanz und Musik ist ihres Herzens Wonne. Auf Bergen stimmen sie zuweilen ihre lieblichen Lieder an; doch lauscht ein Jüngling lange ihren Gesängen, so zieht in sein Herz tiefe Schwermut ein.

---

[1]) Die Mittelwesen haben manche übermenschliche Eigenschaften, durch welche sie den Göttern nahestehen. Zu den Mittelwesen gehören: die Lichtelben, Zwerge, Holz- und Moosleute, die wilden Frauen, Wasser-, Haus- und Feuergeister und Riesen.

Mit den himmlischen Asen leben die herrlichen Lichtelben in friedlicher Nachbarschaft; denn sie gönnen den Göttern das Gute und hegen keinen Neid.

64. Die Zwerge.

Einst schufen die Götter allerlei Zwerge, die menschliches Aussehen und eine Seele haben. Ein dicker Kopf, sehr kurze Beine und ein watschelnder Gang entstellen diese kleinen Wesen. Viele von ihnen sind auf dem Rücken durch einen Höcker verunstaltet und haben außerdem Gänse- oder Krähenfüße. Aschgrau oder schwarz ist ihre Gesichtsfarbe.

Schon in seinem dritten Jahr ist der Zwerg ausgewachsen, und wird er noch einmal so alt, so hat er das Aussehen eines Greises. Als solcher kann er indes länger leben als ein Mensch. Gewöhnlich erreichen diese Geschöpfe die Größe eines vierjährigen Kindes; oft aber sind sie nur so klein wie ein Daumen und heißen dann Däumlinge. Zuweilen ist ihre Gestalt so winzig, daß sie in Blumenkelchen wohnen können.

Meistens erscheinen die Zwerge in grauer Kleidung, und mancher von ihnen trägt auf dem Haupt eine graue oder braune Nebelkappe, durch welche er sich unsichtbar machen kann.

Oft sind die Zwerge gutmütig und hilfreich, manchmal aber auch boshaft, falsch und diebisch. Häufig zeigen sie sich verschmitzt und sehr bedächtig in ihrem Tun und Treiben. Musik und Tanz lieben sie sehr und kommen daher manchmal bei Hochzeiten und Erntefesten zu den Menschen. Bei eigenen Vermählungen mieten sie mitunter einen Saal und belohnen den Hausbesitzer durch Kleinode. Zuweilen verdingt sich ein Zwerg bei einem Bauer als Arbeiter und bringt viel Glück in das Haus. Mitunter ist er ein weiser Ratgeber, kann aber auch

leicht erzürnt werden. Wer ihm einen Dienst leistet, dem vergilt er es reichlich.

Bleiben die Zwerge in ihrer stillen Tätigkeit ungestört, so halten sie mit den Menschen Frieden und erweisen ihnen durch Schmieden, Weben und Brotbacken mancherlei Dienste. Zuweilen suchen sie bei den Menschen Rat und Beistand. Verständige Männer werden von ihnen herbeigerufen, um einen Streit zu schlichten, und wer dann ihren Wunsch erfüllt, erhält eine sehr reichliche Belohnung.

Einst wurde bei Bauersleuten eine Hochzeit gehalten, zu der gegen Abend auch ein Zwerg erschien. Er bat, an der Feier teilnehmen zu dürfen. Seine Bitte wurde ihm erfüllt, und er tanzte gar zierlich mit der Braut und den Brautjungfern. Beim Abschied schenkte er allen Hochzeitsgästen kleine Silbermünzen. Sobald sie diese zu ihrem Gelde legten, vermehrte sich dasselbe auf wunderbare Weise.

Ihre Wohnungen und Werkstätten haben die Zwerge in Höhlen, Bergen und Steinklüften; dort hüten sie unermeßliche Schätze. Die meisten von ihnen sind Schmiede, welche goldene Ringe, Ketten und Geschmeide, oder auch Waffen für Götter und Helden verfertigen. In den Bergen graben sie Erz, Eisen, Silber und Gold. Auf die Oberfläche der Erde kommen sie nur des Nachts; denn sobald auch nur ein Sonnenstrahl auf diese Wesen fällt, verlieren sie das Leben.

Die Zwerge bilden besondere Völker, die unter mächtigen Königen stehen. Solche Herrscher bauen sich unter der Erde prächtige Hallen, die mit Gold, Silber und Edelsteinen geschmückt sind. Zu gelegener Zeit entführt mancher Zwergkönig eine Jungfrau in seine Burg, um sich dort mit ihr zu vermählen.

Aus der Wiege rauben die Zwerge kleine Kinder der Menschen und legen an deren Stelle ihre eigenen häßlichen Nach-

kommen oder sich selbst. Solch ein untergeschobenes Geschöpf nennt man Wechselbalg.

Im Harz herrscht der mächtige Zwergkönig Giebich, der struppige Kopf- und Barthaare trägt und mehr als tausend Jahre zählt. Wem er freundlich gesinnt ist, dem beschert er große Reichtümer. Schwere Strafen aber verhängt er über alle, die ihn verspotten.

Berühmt ist der Zwergkönig Laurin, der in den Gebirgen von Tirol gebietet. — Auch dem König Elberich oder Alberich sind Berge und Täler untertan. Seine unsichtbar machende Tarnkappe verleiht ihm die Stärke von zwölf Männern. Mehr als ein Königreich ist seine prachtvolle Krone wert. — Hans Heiling gilt als König der Berggeister in Böhmen. — Rübezahl, der im Riesengebirge herrscht, ist zwar ein slavischer Berggeist, hat aber mit Riesen und Zwergen mancherlei Ähnlichkeit.

65. Die Holz- und Moosleute.

Ein zwergartiges Völkchen bilden die Holz- und Moosleute, die in manchen Wäldern hausen. Sie erreichen nur die Größe eines dreijährigen Kindes und haben ein graues Aussehen. Meistens lassen sich nur die Weibchen vor den Menschen erblicken; die Männchen scheinen selten zu sein.

Oft nahen sich die kleinen Holzweiblein den Holzhauern des Waldes und bitten flehentlich um etwas Speise. Wer barmherzig ist und ihnen ein wenig zu essen gibt, dem erteilen sie gute Ratschläge. Mitunter stellen sich diese kleinen Wesen zutraulich in einem Bauernhause ein und helfen mit ihren geschickten Händen in der Küche und beim Waschen.

Zuweilen kommt ein Holzweiblein mit seiner Schiebkarre nach einer menschlichen Wohnung und bittet mit kläglichen

Worten um Ausbesserung des zerbrochenen Rades. Wer mitleidig ist und diese Arbeit ausführt, wird mit den abgefallenen Holzspänen belohnt, die sich in blitzendes Gold verwandeln.

Einst fällte ein fleißiger Bauer Holz im Walde und rüstete sich beim Beginn der Dämmerung zum Heimgang. Da erschien plötzlich ein kleines Weibchen, dessen Kleidung aus Moos bestand, vor ihm und sprach mit ängstlicher Stimme: „Haue mit deiner scharfen Axt auf jeden von dir gefällten Stamm drei Kreuze; es wird für deine Familie und alle meine Genossen gut sein. Wir haben nämlich keinen Frieden vor dem wilden Jäger, der uns des Nachts ohne Erbarmen nachstellt. Setzen wir uns aber auf einen Baumstamm, der mit drei Kreuzen versehen ist, so hat jener böse Feind keine Macht über uns."

Bei solcher Bitte wurde das Herz des Bauern weich, und er erfüllte den Wunsch des Moosweibleins. Dafür erntete er großen Dank und viele Glückwünsche für sich und seine Familie.

66. Die wilden Frauen.

In Hügeln und Bergen, sowie unter den Felsblöcken der Wälder, wohnen die sogenannten wilden Frauen. Wer jemals Gelegenheit hatte, sie zu erblicken, mußte ihre überirdische Schönheit bewundern. Kein irdisches Wesen ist ihnen an Glanz und edlem Körperbau gleich zu stellen. Ganz besonders rühmt man ihre schönen, langen Haare und den bezaubernden Gesang, den sie anstimmen.

Mit guten Menschen verkehren sie gern und in freundlicher Weise, erscheinen zu ihren Hochzeiten und schenken ihnen glückbringende Dinge. Am liebsten besuchen sie arme Schäfer und Hirtenknaben, erteilen ihnen mancherlei guten Rat und versorgen sie mit Brot. Ihre Gunst hält man für segenbringend, ihren

gerechten Zorn aber für gefährlich. — Hängen sie die eigene weiße Wäsche zum Trocknen auf, dann wird das Wetter sonnig und schön. Sie können sogar weissagen, und es ist ihnen auch bekannt, wann jemand den Tod erleiden muß.

Zur Erntezeit kommen die wilden Frauen zuweilen nach dem Getreidefeld und sind den Schnittern behilflich, ohne dafür einen Lohn zu beanspruchen.

Mitunter rauben sie einen Knaben, um ihn nach ihrer Wohnung zu bringen und eine Zeitlang mit allerlei Wohltaten zu überhäufen.

Zur Winterzeit ging einst ein armes, aber braves Bauernmädchen über eine Wiese und traf dort eine wunderschöne, weißgekleidete Frau, deren lange Haare herrlich glänzten. Erstaunt blieb das Mädchen stehen und sah, daß die vornehme Frau auf dem frischgefallenen Schnee Flachsbündel ausbreitete. Nun wurde die Bauerntochter genötigt, näher zu treten, und sie folgte zögernd. Dann sprach die geheimnisvolle Frau: „Nimm diese Bündel, mein liebes Kind; ich schenke sie dir zu deiner späteren Hochzeitsfeier."

Gehorsam folgte das Mädchen der Aufforderung, hob die Flachsbündel auf und eilte nach der väterlichen Wohnung.

Als sie dort ihr Geschenk aus der Schürze schütten wollte, fielen statt der Flachsbündel kostbare Perlen und Edelsteine auf den Fußboden. Diese Schätze verdankte sie der freundlichen wilden Frau.

67. Die Wassergeister.

Zu den Elben zählt man auch die Wassergeister, unter welchen die Nixen hervorragen, die oft menschliche Größe haben und einen grünen Hut tragen. Auch ihre Zähne haben eine grüne Farbe. Sie sind von zauberisch verlockender Schönheit

und erscheinen häufig um die Mittagszeit auf den Wellen des Wassers, in dem sie sich wiegen und sonnen und mit goldenem Kamme die langen Haare strählen. Mitunter verkehren diese weiblichen Wesen auch mit den Menschen. Oft gehen sie ans Land und mischen sich unter die Tänzer, die abends unter der Dorflinde versammelt sind. Nur an den entstellten Füßen, an dem nassen Kleidersaume oder dem benetzten Zipfel der Schürze sind sie erkennbar. Sobald die Uhr zwölf schlägt, verschwinden sie.

Der Wassermann oder Nix hat einen langen Bart und sieht ältlich aus. Oft erscheint er mehrhäuptig und trägt einen grünen Hut wie die Nixen. Zuweilen läßt er sich in Gestalt eines rauhhaarigen, wilden Knaben erblicken oder als gelbgelocktes Männlein mit roter Mütze.

In der Tiefe mancher Seen haben die Wassergeister prächtige Wohnungen, in welchen sie nach menschlicher Art leben. Als einst ein Schiff in den sturmbewegten Wogen auf einen Felsen lief und dort fest sitzen blieb, stieg ein Wassermann aus den Wellen empor und rief den Schiffern in barschem Tone zu: „Was habt ihr da zu tun?“ — Nachdem der Bootsmann sein Unglück geklagt hatte, schob der Wassermann das Schiff vom Felsen, daß es flott ward. Vom Bootsmann befragt, ob man ihm lästig gewesen sei, sprach der Nix: „Euer Fahrzeug sperrte mir die Haustür, so daß meine Frau nicht aus der Wohnung gehen konnte.“

Gern locken die Nixen durch ihren zauberischen Gesang schöne Jünglinge in die Tiefe, und ebenso trachtet der Nix danach, schöne Mädchen für sein Reich zu gewinnen. In jedem Jahr fordert der Wassermann oder Nix ein Menschenopfer, das er in die Tiefe des Gewässers zieht.

68. Die Hausgeister.

Zu jenen kleinen Wesen, die sich gern den Menschen nahten, um ihnen zu dienen, gehörten die Hausgeister. Wer sie in seiner Wohnung duldete, dem brachten sie Glück und Segen. Viele von ihnen wohnten unter dem Herde des Hauses, der in alter Zeit am Boden mehrere Nischen hatte. In diese Öffnungen stellte man ihnen die Speisen hin. Die einzelnen Hausgeister hießen: Kobold, Heinzelmännchen, Katermann, Butzemann, Bullermann usw. Sie waren mit den Zwergen verwandt, hatten die Größe eines zwei- bis dreijährigen Kindes und zeigten sich nur selten.

Wie die Zwerge und Nixen, trugen die Hausgeister einen Hut. Diese Kopfbedeckung war oben spitz und wie die Haare und der Bart rot gefärbt. Nach der Form ihres Hutes führten manche Hausgeister sogar ihren Namen, zum Beispiel Hütchen, Eisenhütel, Hopfenhütel, Rotmützchen usw. Mit Hilfe ihrer gefeiten Stiefel konnten sie die beschwerlichsten und weitesten Wege in kürzester Zeit zurücklegen.

Diejenigen Hausgeister, welche sich unter dem Herd aufhielten, waren besonders des Nachts tätig. Dann entzündeten sie mit dem daliegenden Reisig ein Feuer von farbloser Flamme. Mitunter verbrannten sie ganze Reisigbündel und ließen nur ein paar Reiser übrig. Sobald die Hausleute diese anzündeten, brannten sie ebenso lange wie ein Haufen Reisig und gaben eine sehr große Hitze. Wenn der Besitzer des Hauses dem Hausgeist fluchte, dann verließ dieser die Wohnung, und an seine Stelle zog das Unglück ein.

Das Herdfeuer scheint das Element des Hausgeistes gewesen zu sein. Auf den Rand des Herdes stellten die alten Germanen

geschnitzte Hausgeister. Später setzte man auf den Kamin allerlei Puppen, die wie Zwerge und Däumlinge gestaltet waren.

An die Stelle des Herdes trat endlich der Ofen. In Sagen und Märchen wird erzählt, daß unschuldig verfolgte und gepeinigte Menschen dem Ofen beichteten. Wenn jemand eidlich geloben mußte, ein bestimmtes Geheimnis keinem Menschen zu verraten, so durfte er es in dringenden Fällen dem Ofen offenbaren, um nicht unschuldig zu büßen. An oder unter dem Ofen, der den heiligen Herd vertrat, wohnten gute und helfende Geister, die den Verfolgten und Leidenden retteten, wenn er sie anflehte. Oft waren es Menschen, die sich hinter dem Ofen versteckten und dann, wenn sie die Beichte gehört hatten, dem Unglücklichen Hilfe leisteten.

Wie in der Küche, so hielten sich die Kobolde auch in Scheune und Keller auf, zuweilen auch in einem Holzhaufen oder hohlen Baum in der Nähe des Hauses. Sie sahen es ungern, daß am Donnerstag abend im Hof gesponnen oder Holz gehauen wurde. Auch mancherlei häusliche Geschäfte führten die Kobolde aus. Sie kehrten und scheuerten Hof, Haus und Küche, putzten das Geschirr, schürten das Feuer, fütterten das Vieh, melkten die Kühe, bereiteten die Butter, hackten Holz usw. Sollten Gäste kommen, was die Heinzelmännchen stets vorher wußten, so richteten sie alles für den Empfang und die Bewirtung ein.

Als Dank für seine Arbeit und Mühe dingte sich der Kobold oft einen Hut, eine rote Kappe und einen bunten Rock mit klingenden Schellen aus. Zu dem Speiseopfer, das man ihm hinsetzte, gehörte: eine Schale mit Milch oder Grütze, ein Stück Butter, Kuchen oder Weißbrot usw. Diese Gaben durften nicht fehlen, wenn man den Kobold nicht zum Zorne reizen wollte. Die Hausgeister wurden verscheucht, wenn man in die

ihnen hingestellte Milch Lauch legte. Unter dem klagenden Rufe: „Lauch, Lauch! Wir ziehen fort und das Glück auch," entflohen sie, und mit ihnen aller Segen. Das bis dahin gewonnene Geld verwandelte sich darauf in Kohlen. Von den Haustieren, welche bisher wunderbar gediehen, fiel ein Stück nach dem andern; die Äcker trugen wenig Früchte; ein Brand legte oft Haus und Hof in Asche.

Auch das diebische Wesen teilten die Hausgeister mit anderm kleinen Gesindel. Es kam vor, daß sie für das Vieh ihres Herrn anderswo Heu und Stroh stahlen.

Faule Knechte und Mägde wurden von dem Kobold sehr belästigt. Er blies ihnen das Licht aus, zog die Schlafdecke von ihrem Leibe, stieß den gefüllten Milchkübel um und brach dann in ein höhnisches Gelächter aus. Durch allerhand Neckereien machte sich der Hausgeist bei den Leuten unbeliebt. Bei einem Bauern, der ihn beleidigt hatte, brachte er in jeder Nacht, ehe der Tag anbrach, den ganzen Hühnerstall in Aufruhr, so daß alle Hähne krähten; das Vieh wurde zur Nachtzeit im Stalle wild. Wollte der Bauer schlafen, so zupfte er ihn an der Nase oder an der großen Zehe.

69. Die Riesen.

Die Riesen, auch Jötunen oder Thursen genannt, wohnen nach der Sage in einem abgeschlossenen Reiche, Riesenheim oder Utgard genannt. An der Landesgrenze steht ein Markwart als Hüter, fröhlich seine Harfe schlagend. Über ihm sitzt im Vogelholz ein schöner roter Hahn, und läßt seine Stimme erklingen.

An leiblicher Größe und Stärke bleiben die Menschen weit hinter den Riesen zurück. Trotz ihrer gewaltigen Kraft und

Unbändigkeit unterliegen diese Unholde doch häufig, wenn sie sich mit den Menschen, die ihnen geistig überlegen sind, in einen Kampf einlassen. Voll von Übermut und Ungeschlachtheit, schätzt der Riese andere Wesen gering und handelt oft ohne Überlegung.

In manchen Märchen wird erzählt, daß man auf die höchsten Bäume klettern muß, um an das Ohr eines solchen Unholds zu gelangen. Ein Fuhrmann, der mit seinem Wagen in das Nasloch eines schlafenden Riesen fuhr, glaubte, er sei in einen Hohlweg geraten. Vor dem Schnauben eines dahinstürmenden Riesen biegen sich die Bäume im Walde.

In der Urzeit gab es einige Riesen, die sich durch große Weisheit auszeichneten. Sie genossen sogar hohe Verehrung und galten mutmaßlich als Götter. Man scheint ihnen sogar unfreiwillige Menschenopfer gebracht zu haben. Manche Helden stellten diese Opfer ab, indem sie die Riesen besiegten und die Königstöchter, welche den Unholden als Beute dienen sollten, erlösten. Aus solchen Sagen geht hervor, daß die Helden den Dienst der Riesen beseitigten und darauf selbst als Götter oder übermenschliche Wesen auftraten.

Thrym, der Thursenfürst, war ein älterer Donnergott und stand dem asischen Thor gegenüber wie Utgard-Loki, ein riesiger Feuergott, dem asischen Loki.

Zu Göttern und Menschen stehen die Riesen bald freundlich, bald feindlich. Sie sind zwar roh, aber auch redlich, ehrlich und treuherzig. Die Riesen halten ihr gegebenes Wort und die Verträge, welche sie schließen, während die Asen oft falsch und treulos handeln. Untereinander leben die Thursen friedlich, und freuen sich ihrer Viehherden und Hunde.

Obgleich manche von ihnen ein abschreckendes Aussehen und sogar mehrere Häupter und Arme haben, so erscheinen doch

die meisten von tadellosem Wuchse. Ihren Frauen wird sogar recht oft große Schönheit nachgerühmt.

Wird der Riese in seiner Ruhe nicht gestört, so zeigt er sich häufig sehr gutmütig. Sobald man ihn aber reizt und aufschreckt, ist er wild, aufbrausend und tückisch. In seiner Wut schleudert er Felsen, reibt Feuer aus dem Holze, drückt Wasser aus den Steinen und reißt Bäume aus der Erde.

Hat sich ein Riese in den Dienst eines Helden begeben, so werden ihm von Zeit zu Zeit Fesseln angelegt, damit er durch seine ausbrechende Wut nicht Schaden anrichte. Zu Kriegszeiten gibt man ihm aber die volle Freiheit und läßt ihn auf die Feinde los.

Besonders hausen die Riesen auf Felsen und Bergen; denn ihre ganze Natur hängt mit dem Steinreich zusammen. Steinkeulen und Steinschilde sind in der Regel ihre Waffen. Selten wohnen sie in großer Anzahl beieinander. Nach der Sage sind manche Hügel und Berge durch die Arbeit einzelner Riesen entstanden. Ein solcher Unhold, der einem Bauern feindlich gesinnt war, füllte einen Handschuh mit Sand und schüttete diesen über das Gehöft jenes Mannes, so daß alle Gebäude davon überdeckt wurden. Bekannt ist die Sage von dem wandernden Riesen, den unterwegs ein Steinchen unter der Fußsohle drückte; er zog den Schuh aus und fand einen Felsen darin, den er auf die Erde warf.

Im ganzen machen die Riesen den Eindruck eines Volkes, das dem Untergange entgegengeht und dem Menschen die Erde räumen muß. Das Ausroden der Wälder und das Läuten der Glocken ist ihnen ebenso verhaßt wie den Zwergen.

VI. Die Götterdämmerung[1]) und Erneuerung der Welt.

70. Die Vorzeichen und Vorstufen der Götterdämmerung.

Unter den nordischen Germanen herrschte der Glaube, daß die Welt einst untergehen müsse und mit ihr die Götter, die nicht sittlich rein geblieben waren, sondern Schuld auf Schuld gehäuft hatten.

Vor der Götterdämmerung oder dem Weltende sollen drei schreckliche Winter kommen, in welchen das Böse unter den Menschen den höchsten Grad erreichen wird. Von Krieg und Blutvergießen hört man überall. Vater und Sohn bekämpfen sich; Bruder und Bruder brechen untereinander die Eide; die Bande der Ehe werden zerrissen, und es herrscht das Faustrecht. Ohne Unterlaß splittern die Spieße und Schwerter und auf dem Felde liegen die Gefallenen.

Endlich erscheint ein Winter, der ist so lang wie drei andere und wird der Fimbulwinter[2]) genannt. Da stöbert Schnee von allen Seiten; alle Gewässer erstarren zu Eis; ein Ächzen und Stöhnen geht durch die Wälder; uralte Baumriesen

[1]) Der Weltuntergang. [2]) Der ungeheure Winter.

stürzen krachend zu Boden; scharfe Winde wehen, und die Sonne hat ihre Kraft verloren.

Darauf geschieht etwas Schreckliches. Ein Wolf verschlingt die Sonne, ein anderer den Mond. Es erlöschen die Sterne und stürzen herab; die Felsen wanken, und es zerbröckeln die Berge; das Meer brandet, und Stürme toben. Alles, was in Fesseln liegt, wird frei. Der Fenriswolf schüttelt die Schlingen von sich ab, und Loki entledigt sich seiner Fesseln. Die Midgardschlange steigt aus dem Meer auf das Land. Von Osten her kommt das Totenschiff Naglfar, das aus Fingernägeln gestorbener Menschen gezimmert ist. An Bord sitzen die Thursen, und der Reifriese Hrymr lenkt das Steuer; man fährt zum Kampf gegen die Götter. Ein anderes Schiff, gesteuert von Loki, kommt von Norden her, und ist beladen mit allen tollkühnen Gesellen aus dem Reiche der Hel.

Der Himmel spaltet sich, und mit flammenden Schwertern stürmen Muspels Söhne herbei, geführt von Surtur, dem Allverbrenner, der von Feuerflammen umgeben ist. Unter ihnen bricht die schwankende Himmelsbrücke Bifröst krachend zusammen. Auf der Ebene Wigrid vereinigen sie sich mit dem Fenriswolf und der Midgardschlange. Zu ihnen gesellt sich auch Loki mit Hels Söhnen und den Eisriesen, um den Kampf gegen die Asen gemeinsam zu beginnen.

Die Weltesche erbebt und wankt. Ängstlich scharen sich die Götter zusammen und halten Rat. Bald darauf schwingt sich Wodan auf sein Roß und reitet nach Mimirs Brunnen, um Kunde zu holen. Mimirs Lippen aber sprechen: „Schon hör' ich den Ton aus Heimdalls Horn. Bald treffen im Grase die Guten sich wieder." Da horcht Odin auf und vernimmt das Lied, das Heimdall auf seinem Horne bläst. Wie ein brausender Strom rollt der Ton durch die ganze Welt, Mark und Bein erschütternd.

71. Der letzte Kampf und der Weltbrand.

Goldkamm[1]) in Walhall und Selbschwarz[2]) in Helheim, die bisher stimmlos waren, krähen mit solcher Kraft, daß die Hallen erbeben.

Da bewaffnen sich die Götter und Einherier und steigen zu Roß. In Helm und Harnisch reiten sie nieder zur Erde. Allen voran stürmt Odin, geschmückt mit dem leuchtenden Goldhelm und die Brust bedeckt mit einem glitzernden Harnisch. In seiner Hand wägt er die Lanze zum Wurfe. Auf der großen Ebene Wigrid stoßen die Götter und ihre Kampfgenossen auf den Feind.

Odin eilt dem Fenriswolf entgegen, der ein wildes Geheul vernehmen läßt. Mit Schrecken schaut der Götterkönig nach dem Ungetüm, aus dessen Augen und Nase das Feuer sprüht. Da sperrt der Wolf den Rachen weit auf, und Odin der Starke wird von ihm verschlungen.

Doch sofort eilt Widar, Odins gewaltiger Sohn, herbei und setzt, wie schon früher erwähnt, seinen Fuß, der mit einem dicken Schuh umhüllt ist, auf den Unterkiefer des glutsprühenden Ungeheuers. Dann legt er seine Hand in den Oberkiefer des Scheusals, spaltet dem Unhold den Rachen und durchschneidet mit dem Schwert das Herz des Fenriswolfes. So rächt der Sohn den Tod seines Vaters.

Thor hat unterdes den Hammer gegen die Midgardschlange geschleudert und ihr den Schädel zerschmettert; doch von dem Gifthauch des Untiers getroffen, taumelt er rückwärts und sinkt leblos zu Boden.

---

[1]) Ein Hahn mit goldenem Kamm. [2]) Ein gelbschwarzer Hahn.

Heimdall und Loki ringen miteinander im Zweikampf und büßen dabei ihr Leben ein.

Tyr kämpft gegen den aus Niflheim losgelassenen Wächterhund Garm, und beide töten einander.

Freyr, der sein Schwert vermißt, unterliegt im Kampf mit Surtur. Dieser aber springt siegesberauscht umher, und indem er Feuer und Flammen hoch in die Lüfte schleudert, entsteht ein schrecklicher Weltbrand, wobei das Meer braust und brodelt. Die Erde sinkt in eine raumlose Tiefe, und die Flammen werden verschluckt.

* * *

Ausgerast haben alle blutigen Kämpfe; verschwunden sind die Götter und Welten, und geheimnisvolles Todesschweigen herrscht in dem weiten, wogenden Weltengrab.

72. Die neue Welt.

Nicht für immer ist die bei der Götterdämmerung untergegangene Erde der Vernichtung geweiht. — Allmählich bewegen sich die dunkeln Wogen des Meeres wieder in ruhigem Schwunge, und ein Aar fliegt darüber her. Leise fächeln die Lüfte; des Himmels liebliche Bläue tritt hervor und spiegelt sich in den Wellen.

Die ewigen Wesen, Alfen und Wanen, walten nun allein in der Welt. — Sie blieben vom unheilvollen Verhängnis verschont, als die Asen im Kampf umkamen. Nichts als Friede herrscht überall in den Wogen und Lüften.

Doch endlich schwillt das Meer hoch auf; Unruhe erfüllt die Wanen und Alfen. — Wer hat den Frieden gestört? Wodurch ist die Freude unterbrochen? — Beides ist nicht geschehen;

denn sieh! aus den Wogen steigen Hügel und Berge hervor. Aus dem tiefen Meeresgrund erhebt sich die Erde, frisch und grün, und Korn wächst darauf, ungesät. Alles ist verjüngt und atmet neues Leben.

Vom ewig hellen Himmel der Alfen pflanzt sich ein bläuliches Licht fort, bis es endlich die Erde erreicht. Da wird es heller im Morgen, und rötlich leuchtet die endlose Luft. Vom Osten her begrüßen goldene Strahlen die neue Erde. — Ist das die Morgenröte? — Soll wieder die Sonne scheinen? — Ja, schau' hin, eine Sonne steigt auf, und ihr strahlendes Auge blendet das Weltall. Die alte Mutter Sonne war tot und vom Feuer verzehrt; aber schöner als sie steigt ihre Tochter empor in rosiger Luft und wandelt wie einst ihre Mutter den himmlischen Weg.

Doch was seh' ich dort? — Zwei Menschen wandeln einher in einem herrlichen Garten, der für sie geschaffen ist. Freudig schauen sie um sich, ein Mann genannt Lifthrasir[1]) und eine Frau, mit Namen Lif[2]). Wo kommen sie her? Kennst du ihre Heimat? —

Sie kommen aus Mimirs köstlichem Haine, wo es an Quellen nicht mangelt. Dort waren beide in der Weltesche geborgen, als Surtur die Flammen in das Weltall schleuderte. Morgentau ernährte sie täglich, und ihre Seele wurde getränkt mit hoher Weisheit. Nun erscheint das herrliche Paar auf der neuen Erde, und seine Nachkommen werden einst als ein mächtiges Geschlecht herrschen und weise regieren. Der irdischen Speise bedarf keiner dieser neuen Menschen; nur der Morgentau ist ihr Mahl.

---

[1]) Lifthrasir = nach dem Leben trachtend.

[2]) Lif = das Leben.

Doch was erblickt das Auge dort in der Ferne? — Hoch zur Sonne erhebt sich Asgard aus der Mitte der Erde in verjüngter Gestalt. Ein neues Idafeld erscheint; auf seinen Höhen wandeln die wiedergeborenen Asen, und uralter Sprüche sind sie eingedenk. Die wundersamen, goldenen Würfel, mit denen sich die Götter einst in Unschuld die Zeit vertrieben, werden wieder im Grase gefunden. Unbestellt tragen die Äcker herrliche Früchte, und alle Schuld der Götter ist gesühnt. Nichts Böses ist mehr zu finden; nur das Gute waltet unter den Göttern und Menschen.

Balder und Höder kehren wieder und sitzen friedlich beisammen, alte Erinnerungen miteinander austauschend. Wali und Widar, von der Flammenwelt verschont geblieben, verkehren einträchtig miteinander und sorgen für Recht und Gerechtigkeit in den Welten. Auch Modi und Magni, Thors Thursensöhne, stellen sich ein und bringen ihres Vaters Hammer, der niemand mehr schaden soll.

Alle, die auf dem Idafelde sitzen, greifen nach den goldenen Würfeln, um mit ihnen zu spielen. Freude und Seligkeit herrscht unter allen Himmlischen, und sie gedenken früherer Taten und entschwundener Zeiten.

Täglich reitet der Starke von oben[1]), dessen Name nicht ausgesprochen wird, zum Rat der Götter. Er lenkt alles, schlichtet allen Streit und jeglichen Zwist. Er allein ist es, der ewige Gesetze gibt und alle Dinge ordnet.

[1]) Ob der Starke von oben als Odin betrachtet werden kann, von dessen Fortleben nichts berichtet ist, bleibt unaufgeklärt. Vielleicht ist Allvater gemeint, d. h. jener Gott, der sich bei der Schöpfung verborgen hielt. Allvater war der erste Beiname Odins. Allvater lebt nach dem Glauben der alten Germanen durch alle Zeiten und waltet aller Dinge. Er schuf Himmel und Erde und was darinnen ist. Jedenfalls ahnte man in dem Starken von oben den einigen Gott, der über alle Götter herrscht.

73. Die ewigen Orte.

Auch ewige Orte, in welchen die Seelen der verstorbenen Wesen weilen, sind in der neuen Welt zu finden.

Im dritten Himmel, Gimil[1]) genannt, steht ein herrlicher Palast. Er ist mit Gold gedeckt und hat helleren Glanz als die Sonne. Dort wohnen ohne Ende die Seelen aller guten, rechtschaffenen und wohlgesitteten Menschen. Wer Böses gemieden, die Wahrheit geredet, das Wohl des Nächsten erstrebt und Tugend geübt hat, dem ist in Gimil eine Freudenstätte bereitet.

Weitab von der Sonne in Nastrand[2]) steht ein anderes Haus, dem kein Name gegeben ist. Mit Schlangenleibern ist es gedeckt und umschlungen. Die Häupter dieser Tiere sind alle in den Saal hineingekehrt und speien Gift und Eiter. Dadurch entstehen große Ströme, in welchen Schwerter schwimmen. Dort wohnen, gequält ohne Ende, die Meineidigen, Meuchelmörder, und alle, die durch Lug und Trug dem Nebenmenschen Schaden zufügten.

Am Abhange der Berge steht in der neuen Welt ein drittes Haus, genannt Sindri. Obgleich niedrig, wird es doch golden umstrahlt. Darin wohnen, umgeben von allerlei Zierat, die Geschlechter der klugen Zwerge in ewigem Glücke.

Breit und hoch aufgebaut steht noch ein viertes Haus; es heißt Brimir[3]). Dort steht ein großer Kessel mit schäumendem Bier für jeden, der einen Trunk begehrt. Allda wohnen die ururältesten Wesen, die durstigen Thursen. Schon beim Beginn

[1]) Der Glänzende. [2]) Leichenstrand.
[3]) Meeresbrandung.

der Zeiten tranken sie gern und reichlich. Nun aber erfreuen sie sich eines unversiegbaren Vorrats von Bier.

* * *

Dies sind die Stätten und Säle der neuen Welt, wo Wonne und Weh verteilt sind, wo Menschen, Zwergen und Riesen ihr Los bereitet ist.

Mehr ist uns von dem Bilde der verklärten Welt nicht mitgeteilt. Die Sage begnügt sich mit dem Ausspruch: „Die neuen Götter und Menschen leben schuldlos immerdar, und wer noch weitere Kunde verlangt, dem kann kein Aufschluß gegeben werden."

430201

R.H
K

Krüger, Karl A
Germanische Götterkunde.

DATE.	NAME OF BORROWER.

University of Toronto
Library

DO NOT
REMOVE
THE
CARD
FROM
THIS
POCKET

Acme Library Card Pocket
LOWE-MARTIN CO. LIMITED